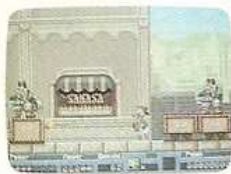
AÇÃO GAMES
234 DICAS
3451 - Ed. 10 - Cr$ 4.300,00
EDITORA AZUL
STAR WARS
A FORÇA ESTÁ NOS VIDEOGAMES
CONHEÇA O IMPÉRIO DA NINTENDO
GOLDEN AXE 2 (Mega) ★ BIG RUN (Super Nes) ★ E MAIS 16 JOGOS INÉDITOS!
LANÇAMENTOS BONANZA BROTHERS (Master) ★ BATMAN 2 (Nintendo) ★

JOÃO BAFO DE ONÇA: É MELHOR V

O Pato Donald acaba de descobrir um fantástico tesouro perdido e sabe que João Bafo de Onça está de tocaia com seu bando de malfeitores tentando encontrar a chave da arca do tesouro antes dele.

É melhor o João se preparar, porque para ficar mais rico que o Tio Patinhas, Donald vai enfrentar todos os perigos com ataques de desentupidores de pia. Quack! E embora ele nunca precise de ajuda (ha, ha, ha), seus sobrinhos Huguinho, Zezinho e Luizinho vão ajudar. O que? Você também quer ajudar? Então venha: esta vai ser a mais perigosa e atrapalhada expedição de todos os tempos.

MEGA DRIVE

SEGA

OCÊ LER ESTE ANÚNCIO.
© DISNEY

FIQUE LIGADO

START

E então, galera, vocês já se acostumaram ao novo visual de AÇÃO GAMES? Tá fácil achar as matérias sobre o seu videogame, não é? Basta folhear rapidamente a revista e abri-la nas páginas com a cor do seu game. Lembre-se: daqui pra frente AÇÃO GAMES vai ser sempre assim. As cores dos sistemas também não mudarão. Escrevam pra gente dizendo o que mais gostaram no novo projeto da revista, sua organização etc. Sua opinião é muito importante. Participe.

ESTRATÉGIA

DICAS

LANÇAMENTOS INTERNACIONAIS

LANÇAMENTOS NACIONAIS

PILOTOS Estamos escrevendo porque gostaríamos de ser pilotos de jogos para a revista. Sabemos que muitas pessoas devem escrever pelo mesmo motivo, mas já terminamos muitos jogos para Nintendo, Master, Mega.

RICHARD PASQUALIN
DANIEL J. TOLEDO
Jundiaí, SP

Agradecemos o interesse de vocês, garotos, e ficamos realmente convencidos de que vocês são grandes feras. Pelo número de jogos relacionados em sua carta, vocês devem entender mesmo do negócio. Por enquanto, o nosso quadro de pilotos está completo. Mas isto não impede que vocês mandem dicas e estratégias para a revista— A AÇÃO GAMES sempre publica e continuará publicando dicas de leitores, que inclusive têm o seu nome divulgado na revista. Fica aqui o convite para vocês mandarem suas estratégias sempre que quiserem. E, quando precisarmos de novos pilotos, tenham a certeza de que serão lembrados.

32 BITS Fiquei sabendo que a Sega lançou um Mega Drive de 32 bits. A Nintendo também vai fazer isso?

EDSON TADAO ENOMOTO
São Paulo, SP

É brincadeira o que rola de fofoca no mundo dos videogames. De fato, a Sega está trabalhando no desenvolvimento de um videogame de 32 bits — que pode chamar-se Giga Drive —, mas o lançamento dele só deve ocorrer no final do ano em diante. Quem também tem um projeto para 32 bits é a NEC, fabricante do PC Engine. Da Nintendo, por enquanto, não soubemos nada a este respeito. Para maiores detalhes, veja nossa seção Shots da edição número 7.

LOCADORA Tenho interesse em montar uma locadora em minha cidade, e para isto peço esclarecimentos sobre os procedimentos legais, as providências para montagem etc.

MARILEIDE BARATELA
Pindamonhangaba, SP

Lamentamos não poder ajudá-la, Marileide, pois este não é o nosso ramo de negócios. Seria interessante que você procurasse a junta comercial de sua cidade para inteirar-se sobre os procedimentos legais. Já para adquirir o "know-how" de montagem de uma locadora, o melhor é procurar a orientação de quem já tenha montado um negócio desses. Algumas locadoras inclusive franqueiam sua marca para quem quiser entrar no ramo, fornecendo material, instalações e métodos para tocar a loja. Anote o nome de duas locadoras que abrem franquias: Dimensão Vídeo (011) 217-7161 e Progames (011) 831-0444.

FLIPERAMA Podemos mandar recordes de fliperama para a seção Game Over? Como jogamos em dupla, somaremos os resultados para fazer nosso recorde.

ALEXANDRE e ADRIANO G. SEABRA
Rio de Janeiro, RJ

Aceitamos com prazer os recordes obtidos em arcades ou fliperamas, desde que comprovados por fotos. Agora, só são considerados os placares individuais. Esta manha de somar pontos dos dois jogadores para fazer um recorde a gente não aceita, a menos que o próprio jogo mostre este resultado. Para publicar recordes na revista, consideramos os números que cada jogador obtém no final do jogo.

LIMPEZA Usar o aspirador de pó para limpar o videogame pode danificar o aparelho?

MICHEL S. CARVALHO
Rio de Janeiro, RJ

Interessante esta sua idéia, Michel. Não vemos nenhum problema em tirar o pó do seu videogame com um aspirador. Na verdade, fazer isso é melhor do que dar aqueles assoprões no aparelho ou no cartucho, pois o ar do sopro tem uma certa umidade e pode prejudicar as partes metálicas do videogame. Bom mesmo é evitar que o seu console e cartuchos peguem poeira e umidade, guardando-os num lugar seguro, seco, onde não haja pó nem calor.

LANÇAMENTOS Quando chegam ao Brasil os jogos Pit Fighter, Monty Phyton, Strider 2 e The A Team?

MARCELO F. ZARDO
Florianópolis, SC

Todos estes jogos são lançamentos que a Sega dos Estados Unidos está aprontando para o começo deste ano — com exceção de Pit Fighter, que já saiu em novembro nos States e inclusive está disponível em algumas locadoras brasileiras.

MASTER Um colega me disse que o jogo Robocop vem gravado na memória do Master. É verdade? Como eu faço para usá-lo?

EDILSON G. CARNEIRO
São Paulo, SP

Esse seu colega contou uma paia das boas, Edilson. Existem três jogos na memória do Master: Hang On (motociclismo), Safari Hunt (tiro) e Labirinto (aventura). De Robocop, não tem nem o cheiro.

LOCADORA DE PC Vocês conhecem alguma locadora de games para PC?

RAFAEL M. RAPOSO
São Paulo, SP

Olha, Rafael, não vai ser fácil encontrar uma loja que alugue os games para PC. Como você já sabe, jogos para computador estão em disquetes e, portanto, é muito fácil copiá-los. Assim, para evitar a copiagem de software — que é um ato ilegal em todo o mundo —, ninguém aluga games para computador: apenas vende. Talvez um amigo seu possa emprestar-lhe um jogo, quem sabe? Mas alugar, mesmo, não vai ser fácil.

FALHA NOSSA Na matéria Troca-troca de Joysticks, página 24 da edição número 8, erramos ao informar que o controle de videogame Dinavision 3 é compatível com os consoles Phantom, Top Game e Hi-Top Game. Na verdade, é o joystick Jet Control, do mesmo fabricante, que possui versões compatíveis com os referidos consoles.

AÇÃO GAMES
Seção de CARTAS
Av. Nações Unidas, 5777,
3.º andar - São Paulo, SP
05479

SUPER ESTRATÉGIA PARA INICIAR UM GRANDE ANO!

CARTUCHO TURBOGAME

SUPER GRAFIX

VIDEOMATION

Faça arte na sua tela.

LIBERTE A CRIATIVIDADE!

ACOMPANHA INSTRUÇÕES EM PORTUGUÊS

VIC VIDEO GAMES

UMA SURPRESA PARA QUEM JÁ "TRAÇOU" DE TUDO!

CARTUCHO TURBO GAME

TURBO MACHINES

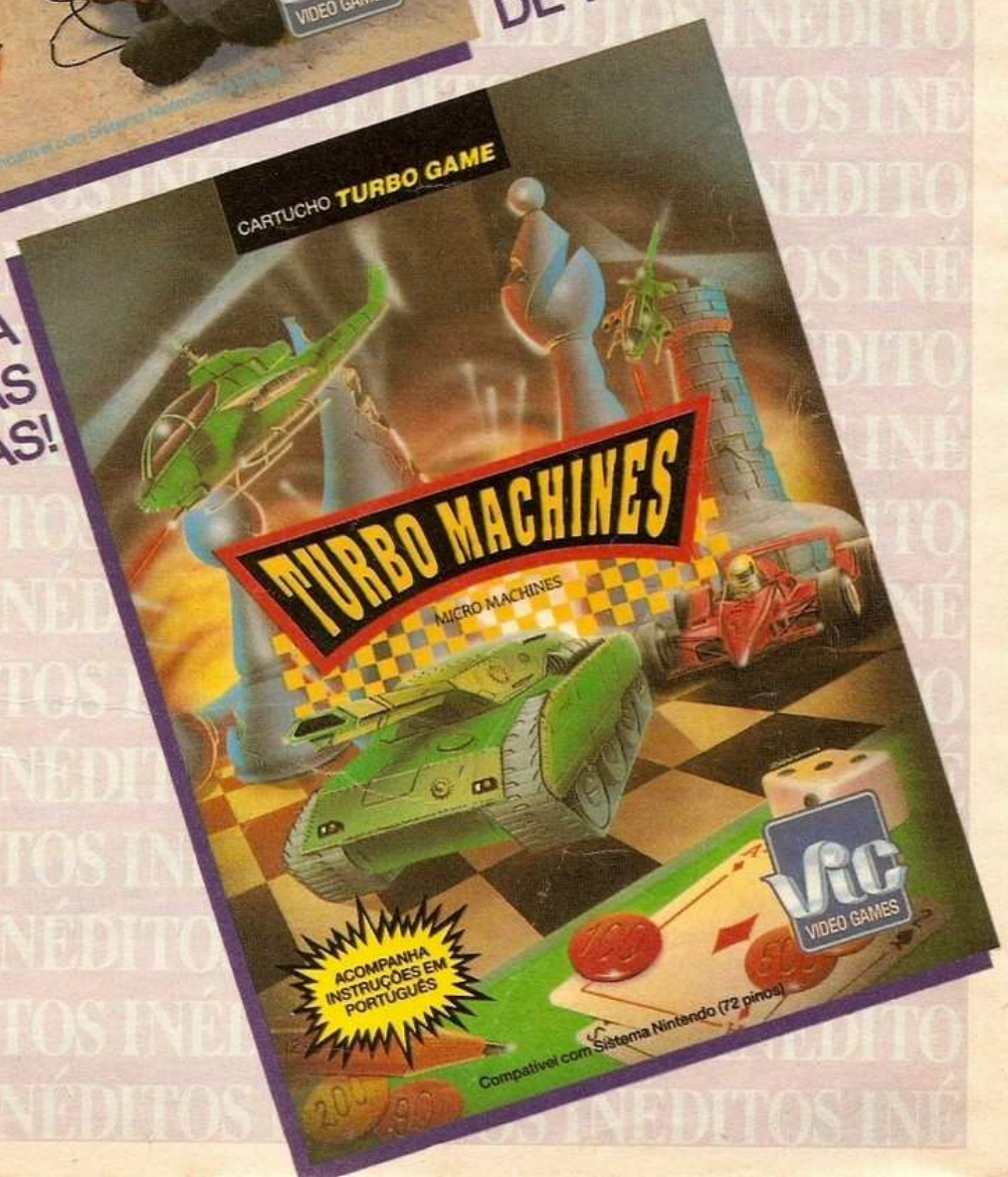
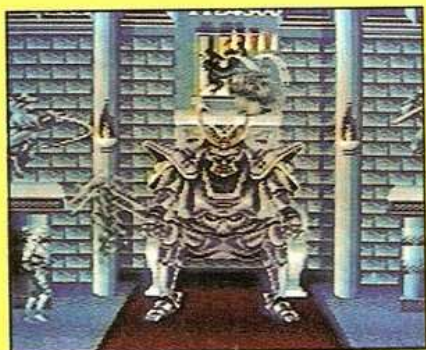
MICRO MACHINES

ACOMPANHA INSTRUÇÕES EM PORTUGUÊS

Compatível com Sistema Nintendo (72 pinos)

VIC VIDEO GAMES

E UMA NOVIDADE PARA QUEM JÁ "DETONOU" TODAS AS JOGADAS!

VIC VIDEO GAMES

THE SECRET OF SHINOBI/ SPIDER MAN (Mega)

No jogo The Secret of Shinobi, como faço para matar o último chefe? E no Spider Man, como faço para vencer o Homem-Aranha negro?

LEANDRO HENRIQUE D. FERREIRA
Taubaté — SP

No final de The Secret of Shinobi (Shadow Dancer), o ninja fica cara a cara com o Lagarto. Primeiro, mate todos os ninjas que saltam das colunas, antes que eles cheguem muito perto de você. Quando o Lagarto levantar a cabeça, vá para baixo de um dos pilares e espere a rajada de fogo desaparecer. Depois pule e lance shurikins em seu centro brilhante.
O Homem-Aranha negro, Leandro, é Venon, o uniforme alienígena do herói que ganhou vida própria. Para destruí-lo, fique no meio do prédio mais alto do local. Quando ele subir ao mesmo andar em que você está, derrube-o com uma escudada. Repita a operação até derrubá-lo de vez.

RIVER CITY RANSON (Nintendo)

Preciso de uma ajuda para passar da fase da escola neste jogo.

ANDRÉ LUÍS M. DA CONCEIÇÃO
Guarulhos — SP

Nas fases anteriores, você precisa entrar nas casinhas e comprar um certo livro que o ajudará a terminar a fase da escola.

DOUBLE DRAGON 3 / BATMAN (Nintendo)

Li certa vez na revista que este jogo tem um Continue após a quarta fase. Tentei pegá-lo mas não consegui. Vocês podem explicá-la melhor? No jogo do *Batman*, descobri que em certos momentos ele parece estar pulando em câmara lenta. Isto é normal?

FRANCISCO M. AVELINO JR.
Fortaleza — CE

O Continue do Double Dragon só aparecerá se você perder todas as vidas depois de ter concluído a quarta fase, que é a da Itália. Espero que suas dúvidas estejam resolvidas, senão é só entrar em contato conosco, tá? Quanto ao jogo do Batman, *o que acontece é que o jogo fica mesmo mais devagar quando há uma quantidade de "Sprites" (elementos que se mexem) muito grande na tela, e a capacidade gráfica do jogo não dá conta de movimentar todos ao mesmo tempo normalmente. Repare que isso acontece quando você deixa juntar muitos inimigos na tela, por exemplo.*

SUPER MÔNACO (Mega)

Tenho várias dúvidas a respeito do game *Super Mônaco GP*, do Mega Drive. Como faço para concluir perfeitamente a curva logo depois do túnel? Por que a palavra "Trouble" aparece piscando? O que acontece se eu não parar no "Pit In"? Há alguma tática para o carro arrancar com uma supervelocidade no começo da prova? Acabei em sétimo lugar no Campeonato Mundial e, logo após, apareceu na tela a minha nova equipe. Não entendi, porque a colocação não estava no quadro e sim abaixo dele.

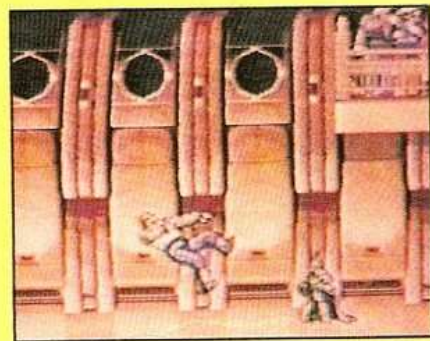
DANIEL DAVANÇO
São Paulo — SP

Na saída do túnel, se você estiver jogando no câmbio automático, freie. Se estiver com câmbio de quatro marchas, reduza para três. Com o câmbio de sete marchas, reduza para quatro "Trouble" significa problemas para seu carro. Ao aparecer a frase "Pit In", aperte o botão C para entrar no box e arrumar o carro. Se não parar no box ("Pit In"), seu carro continuará com os mesmos problemas e isso vai prejudicar a sua atuação na corrida. Não há nenhuma tática especial para a largada. O melhor que você tem a fazer é usar adequadamente as marchas. Quanto a sua colocação, o game só dá a posição dos seis primeiros no quadro. Para correr com um carro melhor, você precisa desafiar uma equipe rival. Se conseguir vencer duas vezes consecutivas, você passa para esta equipe melhor.

EGGY/MOPIRANGER (MSX)

Como se faz para mudar de fase no jogo Eggy? Onde eu encontro a chave no jogo do *Rambo*? No jogo *Mopiranger*, há algum jeito de destruir as pedras?

JONAS GADOIN
Taquari — RS

No game Eggy, as fases são compridas e mantêm os mesmos gráficos. Só os níveis do jogo é que ficam mais difíceis. Existem duas versões do Rambo. Você precisa especificar seu equipamento (MSX 1 ou MSX 2). As pedras do Mopiranger são indestrutíveis. Veja mais dicas na seção do MSX.

BATMAN (Nintendo)

Como eu faço para matar o monstro que vem antes do Coringa?

FABIANO O.S. LOPES
São Paulo — SP

Você tem de desviar dos raios dele e, quando chegar perto, atacá-lo com o bumerangue.

URBAN CHAMPION/ROBOCOP 2 (Nintendo)

No *Urban Champion*, final da terceira fase, há um bueiro. Quando um dos jogadores cai nele, o jogo termina, mas não dá Game Over: voltamos para a tela de apresentação. Por que isso acontece? E no *Robocop 2*, como fazer para pegar mais de 80% de Nuke?
MAIKEL R. FLORENTINO
Uberlândia — MG

O problema do Urban Champion *acontece porque você está jogando com dois jogadores. Já no* Robocop 2, *o jeito para pegar mais Nuke na fase do tiro ao alvo é acertar mais bandidos. Capriche na pontaria.*

JACK CHAN (MSX 1)

Gostaria de saber senhas para jogos de computador, como o *Jack Chan in the Police Story*.
MONICA MENDES DE OLIVEIRA
Rio de Janeiro — RJ

Para mudar de fase no Jack Chan, *pressione as teclas 1, T e O. Importante: para muitos jogos, certas senhas não dão certo. Isto se deve ao grande número de cópias diferentes que existem no mercado. Espero que esta funcione no seu.*

WEREWOLF (Nintendo)

Não consigo atravessar a cachoeira, pois as piranhas não deixam e o Lobisomem sequer pula nas plataformas.
MARCELO TAGUTI
São Paulo — SP

Não seja afobado, Marcelo. Deixe as piranhas passarem primeiro e só então você poderá pular.

NINJA GAIDEN 2 (Nintendo)

Como fazer para passar do chefe que fica soltando as aranhas depois da tela da neve? Este jogo tem algum truque para ganhar mais vidas ou Continues?
EDUARDO HIDEKI HORI
São Mateus — SP

O truque para eliminar este vilão é atirar nas aranhas. Assim que ele descer, chegue perto e dê-lhe bastante golpes. Quanto às vidas e Continues, infelizmente não existem manhas para aumentá-los.

DOUBLE DRAGON 3 (Nintendo)

Estou penando para passar pela múmia, no Egito. Vocês podem me ajudar?
RAFAEL G. HERREIRA
Santo André — SP

Você tem de encher a múmia de voadoras, voltando sempre pelo lado contrário ao que deu o golpe. Repita esta operação várias vezes, que ela entrega os pontos.

DOUBLE DRAGON 2 (Nintendo)

Qual é a manha para detonar a Alma e a Sombra, dois inimigos que ainda não consegui passar?
THIAGO M. DE SOUZA
São Paulo — SP

Para os dois inimigos, a manha é ficar andando para cima e para baixo. Assim que eles aparecerem, cubra-os de pancada.

PRECISA DE SOCORRO?

AÇÃO GAMES
Seção S.O.S GAMES
Av. Nações Unidas,
5777, 3.º andar - São Paulo, SP
05479

VENON STRIKES BACK (MSX 1)

Gostaria que publicassem algo sobre o jogo *Venon Strikes Back*.
REINALDO MURAUSKAS
São Paulo — SP

Aqui vão as passwords do Venon, *que devem ser digitados antes de começar o jogo. Pressione a tecla P (Password) e sempre tecle Return no final de cada senha: MAYHEM, TRANSMOGRIFY, VALKIR, PETALS OF DOOM. Ao começar o jogo siga para a direita e descubra quatro transportadores.*

BATTLETOADS (Nintendo)

Outro dia retirei o cartucho com o console ligado e o jogo pausado na fase do Elevator Action. Ao retirar o cartucho, apareceu a mensagem Mega Warp — Advance 2 Levels e eu fui parar na fase da Gargantua. O que aconteceu? Será que isto é um truque ou um simples tilt?
MICHAEL VON SEMENOFF
São Paulo — SP

Olha, Michael, isso está cheirando a tilt mesmo. A gente nunca pode prever o que acontece quando um cartucho é retirado com o console ligado. Mas, uma coisa é certa: assim como este procedimento pode beneficiá-lo, poderia também pifar o jogo ou o console. Sabemos que a tentação é grande, mas evite repetir isso, tá? De repente você pode levar azar e fritar os pobres sapinhos.

RANKING DOS GAMES NINTENDO NOS EUA

Poucas novidades no último ranking de games da revista *Nintendo Power*. *Super Mario Bros 3* continua imexível em sua primeira colocação. *Tartarugas Ninja 2* recuperou o segundo lugar, desbancando *Final Fantasy* para o terceiro. Quem despencou no ranking foi o jogo dos *Simpsons:* de quinto caiu para o oitavo lugar. Surpresa mesmo foi *Super Mario Bros 2*, que nem estava entre os dez primeiros e este mês apareceu — na lanterninha, mas apareceu. Fique agora com o ranking dos 10 mais da *Nintendo Power*.

Colocação	Nome	Há quantos meses no ranking
1	Super Mario Bros 3	26
2	Tartarugas Ninja 2	11
3	Final Fantasy	16
4	Battletoads	4
5	Crystalis	12
6	Dragon Warrior 2	12
7	Mega Man 3	11
8	The Simpsons	8
9	Tetris	22
10	Super Mario Bros 2	37

CENTROS DE DIVERSÃO, A NOVA BRIGA

Para cutucar ainda mais sua arquiinimiga, a Nintendo do Japão acaba de entrar para o milionário negócio dos centros de diversão eletrônica. Estes locais são o paraíso dos gamemaníacos, onde podem ser encontradas dezenas de máquinas de fliperama com os jogos de maior sucesso do Famicom, Super Famicom e Game Boy. Quem também estiver a fim de experimentar um novo jogo antes de comprar pode pilotá-lo em máquinas especiais chamadas *test play*. O primeiro centro de diversão — Nintendo Entertainment — foi inaugurado recentemente na região de Tóquio, no Japão, e já está virando um "point" de gamemaníacos. Muitas outras lojas como estas devem ser abertas em todo o país nos próximos meses: o objetivo da Nintendo é chegar a 3 mil delas no espaço de um ano.

Os centros de diversão eletrônica são um negócio muito lucrativo para a Sega do Japão. A empresa é dona de 180 centros e ainda participa da administração de outros 1 000 em todo o país. Nos Amusement Centers da Sega estão reunidos os incríveis arcades, como o R360, simulador espacial cuja cabine gira em 360 graus, ou o Time Traveller, primeira máquina de jogos com imagens holográficas.

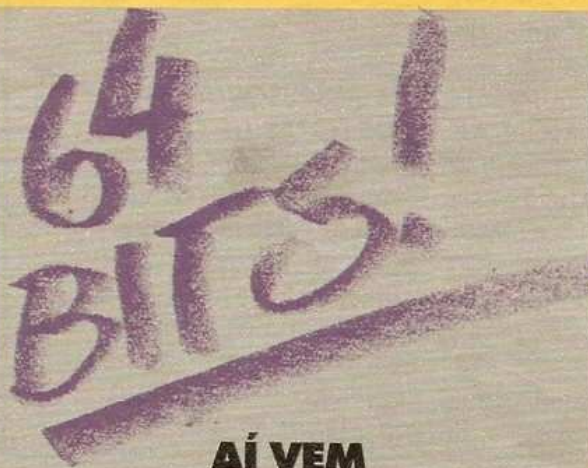
VIC VIDEOGAMES LANÇA DOIS JOGOS DIFERENTES

Os dois novos lançamentos da Vic Videogames são para quem quer variar um pouco. *Super Grafix (Videomation)* é um software que permite desenhar o que o jogador quiser na tela da TV, usando o joystick do videogame. O outro, chamado *Turbo Machines (Micro Machines)* é uma movimentada corrida de veículos em miniatura. O jogador pode escolher entre 12 corredores diferentes, cada um mais aloprado que o outro, e veículos como carros esporte, tanques de combate, lanchas ou helicópteros. Os cartuchos seguem o padrão Nintendo americano (72 pinos).

GAME GENIE PARA GENESIS!

A Camerica, fabricante do Game Genie — acessório que enlouquece os jogos da Nintendo —, vai lançar ainda este ano, nos Estados Unidos, uma versão do aparelho para o Genesis. Para quem não está ligado, Game Genie é um adaptador para ser acoplado entre o cartucho e o videogame e capaz de modificar as características do jogo. Com ele, os personagens ganham superpoderes, vidas infinitas, invencibilidade, Continues infinitos, uma loucura! Imagine só jogar com todas essas mordomias um game ferradinho como *Gaiares*. Vai ser uma festa.

O QUE VAI PINTAR PARA O MEGA CD

Fique ligado nos jogos que vão surgir nos próximos meses para o CD ROM do Mega Drive. *SimEarth*, o sucessor de *SimCity*, é um deles. Em vez de administrar cidades, o jogador vai mesmo é tomar conta de um planeta, influindo no equilíbrio ecológico, no comportamento dos mares, montanhas e atmosfera. O lance é cuidar direitinho do mundo, senão raças muito estranhas poderão aparecer para habitá-lo. Outros títulos confirmados são *Rad Mobile* e *Power Drift*, dois jogos de pilotagem que pintarão com novos percursos e músicas. *Phantasy Star IV* é outro jogo já encomendado para o **Mega CD**, trazendo imagens digitalizadas e trilha sonora animal. Este Mega CD vai dar mesmo o que falar.

AÍ VEM UM NOVO ATARI

Há alguns meses, noticiamos com tristeza que a Atari havia desistido de produzir o Panther, seu videogame de 16 bits.

De repente, a empresa volta a ser notícia com uma revelação surpreendente: agora, está desenvolvendo um sistema de 32 ou até mesmo 64 bits. Putz! O novo sistema terá o nome de **Jaguar** e sua configuração final (32 ou 64 bits) ainda está sendo definida. O que a Atari quer é criar um ultravideogame que funcine com muito mais que um simples cartucho, mas tenha entrada para CD ROM, teclado, computador, disk drive e modem. Isso já não é mais um videogame, é uma central de jogos. O Jaguar pode ser tão versátil a ponto de aceitar os próprios cartuchos do **Linx**, videogame portátil da Atari. Um produto com tantas qualidades parece que vai custar o olho da cara, mas não é isso que a Atari quer: ela jura que o Jaguar só vai sair dos laboratórios se tiver um preço compatível. Data de lançamento? Entre o final de 92 e começo de 93.

CLUB GAMES DE BELO HORIZONTE

O ROTEIRO DO GAME

O QUE ESTÁ ROLANDO NO

DO CORRESPONDENTE
ANGELO ISHI

Aqui, na Terra do Sol Nascente, o papo é o lançamento, até que enfim, do **Mega CD.** O acessório foi lançado no comecinho de dezembro com meia dúzia de jogos e um preço salgado: 50 mil ienes, o equivalente a quase 400 dólares. Se você está louco para conhecer os jogos, guarde a ansiedade para mais tarde. A grande maioria dos games é tipo RPG, e só quem entende japonês consegue jogar.

Quem ainda não descolou um **CD Rom** para seu **Mega Drive** está se divertindo com *Block-Out*, jogo tipo quebra-cabeça cujo objetivo é encaixar formas tridimensionais coloridas. *Block-Out* é um "filhote" do *Tetris*, só que com um grau de desafio muito maior.

O **Game Gear** traz como novidade o jogo *Ax Battler*, continuação da saga *Golden Axe*. Ax é um bravo guerreiro que tenta reconquistar o tesouro de poderes mágicos capturado pelo Mal.

Já a turma do **Super Famicom** anda bitolando *Ganbare Goemon*, um game de ação com infinitos labirintos e inimigos escondidos que devem ser enfrentados pelo herói Goemon.

Heisei Tensai Bakabon é o nome de um novo game para **Famicon**, que está dando o que falar no Japão. Numa Universidade onde o que não falta são estudantes tapados, o pai de um estudante atravessa o campus para encontrar o filho. Nesta busca, o personagem tem, às vezes, que apelar para o seu guarda-chuva e combater as figuraças que atrapalham seu caminho.

Mas a melhor novidade da temporada é mesmo *Jikuusenkimuu*, para **Game Boy**. O legal deste jogo é que o participante tem o direito de desenhar o rosto de seu personagem. Para cada tipo de fisionomia, o game dá mais força, coragem e inteligência ao personagem. Assim, o lance é tentar descobrir a cara do herói mais completo. O objetivo: destruir os invasores do continente Muu.

TOP TEN

Qual é o seu jogo preferido?

TOP TEN **traz o ranking dos dez games prediletos da moçada que acompanha a revista todo mês. Dá uma olhada no ranking de janeiro:**

TOP TEN / JANEIRO 92

	NOME DO JOGO	SISTEMA
1	Sonic	Mega Drive
2	Battletoads	Nintendo
3	Streets of Rage	Mega Drive
4	Ninja Gaiden 3	Nintendo
5	Phantasy Star	Master System
6	Indiana Jones	Master System
7	Alex Kid in Miracle World	Master System
8	The Simpsons	Nintendo
9	Lakers vs. Celtics	Mega Drive
10	Ghouls and Ghosts	Master System

fonte: Locadoras de São Paulo

Agora, preencha o cupom abaixo com o nome do jogo, o modelo do seu console e seus dados pessoais. Na hora de mandar o cupom, não esqueça de escrever o nome da seção no envelope.

TOP TEN — AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5 777, 3.º andar, CEP 05479

MODELO CONSOLE

☐ MASTER SYSTEM ☐ SUPER NES
☐ MEGA DRIVE ☐ COMPATÍVEIS
☐ GAME GEAR NINTENDO (Phantom
☐ GAME BOY System, Hi-Top Game, Dynavision 2 e 3, Bit System, Super Charger)

NOME DO JOGO ______

Nome

Endereço

Bairro CEP

Cidade Est.

Data de Nascimento DDD Telefone

SHOTS

Prédio da Nintendo of America, em Seattle (Washington)

Sede da Nintendo em Kioto, no Japão

O IMPÉRIO DA NINTENDO

A empresa, quem diria, fazia cartas de baralho

A vida dos japoneses nunca mais foi a mesma. Depois que a Nintendo lançou seu famoso videogame no Japão, em 1983, coisas inesperadas começaram a acontecer naquele país. Pessoas passavam a noite em longas filas à porta das lojas, agüentando frio e neve pra comprar um novo cartucho. Consumidores enlouquecidos entupiam os escritórios da empresa com pedidos de produtos. E até estudantes começaram a cabular aula para freqüentar lojas de videogames. Tudo isso para ter um cobiçado lançamento da Nintendo, a empresa que pirou com a cabeça dos japoneses.

Esta empresa é mesmo uma superpotência. Seus videogames de 8 bits venderam mais de 50 milhões de unidades só no Japão e nos Estados Unidos. Este número corresponde às populações de Portugal e Espanha, juntas. Sabe quantos cartuchos de videogame foram vendidos no Japão e nos EUA? Só 400 milhões. É cartucho que não acaba mais. Isto porque só estamos falando do sistema de 8 bits: Game Boy e Super NES nem entraram na conversa (ainda).

O PRIMEIRO PRODUTO FOI O HANAFUDA, UM BARALHO JAPÔNES

GRANDE JOGADA!

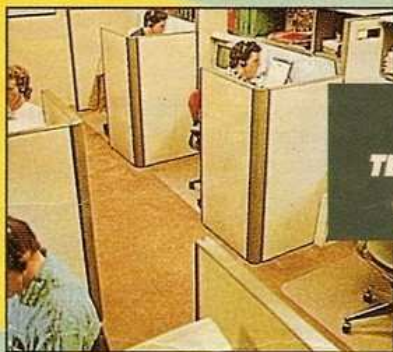
E pensar que a Nintendo começou como uma modesta fabricante de cartas de Hanafuda, uma espécie de baralho japonês. Outra surpresa: ela foi fundada há mais de um século, precisamente no ano em que o Marechal Deodoro da Fonseca proclamou a República no Brasil (1889). O negócio dos baralhos prosperou — a fabricante chegou até a produzir cartas com personagens de Walt Disney. Na década de 50, adotou o nome de Nintendo e construiu sua sede na cidade de Kioto, onde está até hoje.

Foi só em 1974 que a "Grande N" entrou para o ramo dos produtos eletrônicos. Seus primeiros inventos foram máquinas de jogos para "game centers". Depois, com a Mitsubishi, criou o videogame com microprocessador ou microchip (do tipo que existe hoje). Sabe aqueles relógios de pulso que têm um minigame? Invenção da Nintendo, em 1980.

No ano de 1983, enfim, a empresa lançou o Family Computer (Famicom) no Japão, videogame de 8 bits que iria transformar-se numa febre mundial. Depois, viriam o Game Boy, o Super Famicom... enfim, o sucesso. Não é à toa que a Nintendo faturou, em 1991, a mixaria de 3,4 bilhões de dólares. O equivalente a 4,4 trilhões de cruzeiros, uma grana tão alta que nem mil prêmios acumulados da Sena seriam capazes de juntar.

EM 91, FATUROU UMA GRANA ALTA: 3,4 BILHÕES DE DÓLARES

O que mais a Nintendo faz além de videogames? Muita coisa. No Japão, ela mantém cursos para formar seus futuros programadores de jogos — qualquer um pode participar. Outra atividade interessante foi a criação de uma rede de informações financeiras que as pessoas acessam através do seu próprio console Famicom. Só que, em vez de jogo, o que aparece na tela da TV são informações sobre o mercado de ações, cotações do dólar e outros dados que os adultos, principalmente, adoram consultar. No futuro, a empresa quer ampliar as funções de sua rede para informar também sobre coisas ligadas à saúde, educação, etc. Videogame serve para muito mais do que divertir, pode crer.

SUA "HOT LINE" NOS EUA TEM 400 PESSOAS E JÁ ATENDEU A 20 MILHÕES DE CHAMADAS

A filial dos States criou várias maneiras de informar seus gamemaníacos. Lá, existe um serviço telefônico com 400 atendentes (uau!) que resolvem as dúvidas de jogadores aflitos. Desde 1985, quando foi criado, o serviço já atendeu a mais de 20 milhões de chamadas. Por Baco! E isso porque existe uma revista chocante como a *Nintendo Power*, verdadeira "bíblia" do gamemaníaco, que conta tudo sobre lançamentos e dicas. A revista é mensal e vende 1,5 milhão de exemplares.

Outro agito da Nintendo nos States são os campeonatos. Em 1990, por exemplo, foi promovido um supertorneio que envolveu jogadores de trinta cidades e levou quase todo o ano.

Quem diria que uma simples fabricante de cartas de baralho viraria uma gigante como esta? Mas o maior feito da Nintendo não foi só transformar-se numa das maiores empresas do mundo: foi ter criado uma forma de lazer para milhões de pessoas.

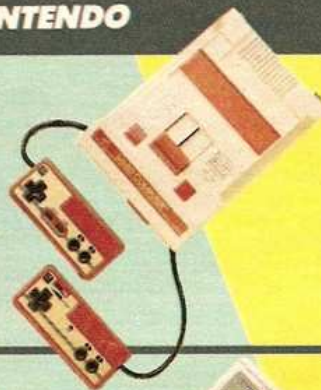
A PRESENÇA NO MUNDO

Com tudo isto, claro, a Nintendo é a fabricante de videogames número 1 em todo o mundo. Além da sede em Kioto, no Japão, a empresa tem uma subsidiária em Seattle, nos Estados Unidos — é a Nintendo of America, fundada em 1980. Tem também a Nintendo of Europe, sediada desde 1990 em Frankfurt, Alemanha.

Em outros países, a Nintendo está presente através de representantes, como a C. Itoh, que atua no México. A C. Itoh, uma grande multinacional japonesa, é também a representante da Nintendo no Brasil e já começou a trabalhar para trazer seus produtos para cá — o Game Boy é o primeiro a ser importado. "Queremos fortalecer nossa presença na América Latina", garante o seu presidente, Hiroshi Yamahuchi (bisneto do fundador Hojiro Yamahuchi).

OS GRANDES SUCESSOS DA NINTENDO

Famicom

Desde o seu lançamento, em 1983, o videogame de 8 bits da Nintendo já vendeu 16 milhões de unidades no Japão, onde também foram consumidos 193 milhões de cartuchos. Nos Estados Unidos, onde o console chama-se Nintendo Entertainment System (NES), foram vendidas 32 milhões de unidades e 210 milhões de cartuchos. Estes dados são do último levantamento de mercado da Nintendo, realizado em dezembro de 1990. Isso significa que, hoje, a quantidade de videogames nos dois países pode ter aumentado ainda mais.

Game Boy

O videogame portátil da Nintendo surgiu no Japão em abril de 1989. Até dezembro de 90, última estatística oficial da empresa, já haviam sido vendidos 4,4 milhões de aparelhos para os japoneses. Contando também com os Game Boy existentes no resto do mundo, esse número sobe para 11,3 milhões. Tem gente pra caramba zanzando por aí com esse simpático aparelhinho nas mãos.

Super Famicom

Dois meses antes do lançamento nas lojas japonesas, a Nintendo experimentou aceitar encomendas dos próprios consumidores. E levou o maior susto: 1,5 milhão de pessoas queriam o novo videogame antes mesmo de conhecê-lo. Como isso era muito mais do que a capacidade de produção da fábrica , desistiu-se da idéia. Hoje, calcula-se que 3 milhões de felizardos japoneses tenham um Super Famicom, que foi lançado em setembro do ano passado, nos Estados Unidos, com o nome de Super Nintendo (ou Super NES). Pelo visto, o console de 16 bits tem tudo para ser um sucesso de vendas tão grande quanto o do próprio videogame de 8 bits.

Super Mario, o campeão

De todos os jogos que a Nintendo criou, nenhum outro vendeu tanto quanto os da série *Super Mario*. A primeira versão — *Super Mario Brothers* — foi a que mais faturou: 33,4 milhões de cópias em todo o mundo. *Super Mario Brothers 2* vendeu 7,5 milhões e o *3*, 13 milhões. A versão do jogo para Game Boy é responsável pela venda de 5,2 milhões de cartuchos. E sua mais recente aventura — *Super Mario World*, para o Super Famicom —, detonou até agora 730 mil cópias.

Fazendo as contas, os jogos do baixinho bigodudo já venderam 60 milhões de cartuchos em todo o mundo. Isso faz dele o personagem mais popular de todos os tempos — tão popular que está, hoje, em programas de televisão, lojas de brinquedos, embalagens de chocolates, bolachas e um montão de outros produtos. Em dez anos de trabalho — ele surgiu pela primeira vez em 1981 —, esse simpático encanador italiano poderia aposentar-se hoje mesmo e viver milionário para o resto da vida.

Super Mario, símbolo da empresa, vendeu 60 milhões de cartuchos

A ESCOLHA É SUA

apsn91

Você escolheu o melhor videogame, escolheu o melhor jogo.

Agora, na hora de escolher o joystick, escolha o melhor. O de resposta mais rápida, o mais confortável, mais forte, mais durável, aquele que melhor se adapta ao seu estilo.

Seu joystick só pode ser POWERTRON!

Para receber mais informações escreva para:

POWERTRON,
O JOYSTICK PRO.
R. dos Gusmões, 414 -
CEP 01212 - S. Paulo - SP
TEL.: (011) 223-8999

O joystick POWERTRON é disponível em 7 modelos:

POWERTRON I	– Compatível com sistema Atari.
POWERTRON II	– Compatível com sistema Sega.
POWERTRON III	– Compatível com sistema Nintendo (Top Game e Phantom System)
POWERTRON IV	– Compatível com Dynavision II
ATAK	– Compatível com sistema Atari.
ATAK II	– Compatível com sistema Sega.
ST 5000	– Compatível com sistema Atari.

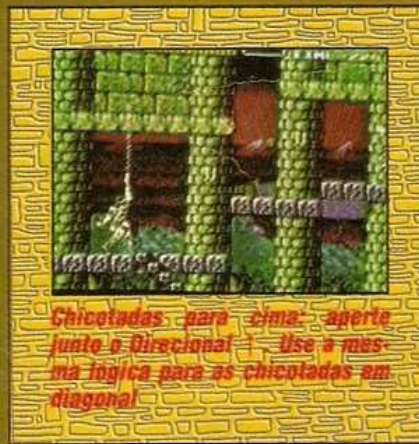
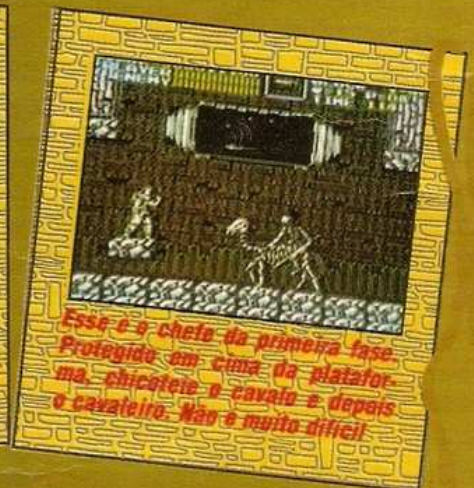
POWER TRON®

O JOYSTICK PRO

PROCURE EM SEU REVENDEDOR

Lançamentos Internacionais

Para fazer firulas com o chicote, mantenha o botão que o aciona apertado e movimente o Direcional para os lados

Vamos ver com mais detalhes este jogo radical, mostrado na matéria de jogos de terror da edição passada. A história dele você já está careca de saber: é a saga da família Belmont, da Transilvânia, contra a maldição de Drácula, que ataca a cada 100 anos, blablablá. Diferenças da versão anterior *(Castlevania 3)*, para Nintendo 8 bits: você pode fazer mil firulas com o chicote, acertando quem está acima de você, pendurando-se em ganchos... animal. Os comandos estão mais confortáveis. Para subir uma escada, por exemplo, você não precisa mais apertar o Direcional para cima. Basta ir andando e Belmont já engata a subida, automaticamente. Você vai curtir de montão este jogo, que está com gráficos arrasadores e uma trilha sonora demais.

Chicotadas para cima: aperte junto o Direcional ↑. Use a mesma lógica para as chicotadas em diagonal

Esse é o chefe da primeira fase. Protegido em cima da plataforma, chicoteie o cavalo e depois o cavaleiro. Não é muito difícil

Belmont pode passar para o outro lado da grade. Estando em frente ao portão, basta apertar ↑

Não se esqueça de chicotear as paredes. Algumas têm presentes escondidos

Chicoteie em direção à argola e você ficará preso nela, podendo balançar-se como o Tarzan. Para regular o comprimento do chicote, use o Direcional para cima ou para baixo

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

BIG RUN

Este jogo é uma versão muito parecida com a existente para os fliperamas. Você vai dirigir um carro com tração nas quatro rodas por pistas sinuosas, cheias de subidas e descidas. Os cenários são estradas urbanas ou trilhas no meio do deserto. Noites escuras e tempestades de areia vão prejudicar muito a sua visibilidade, mas basta ficar de olho nas setinhas dos cantos superiores da tela — elas acendem, indicando quando você tem que fazer curvas. Mas cuidado com a forma como manuseia o botão Direcional: é que ao colocá-lo ↑ ou ↓ você altera a marcha do carro

A melhor equipe de corredores é a da Jaleco. Escolha esse time para as corridas, eles são muito bons

Compre tudo que puder, mesmo que isso faça o carro pesar mais no início da corrida. Outra dica é fazer check-ups a cada duas provas

É preferível jogar o carro para fora da estrada a correr o risco de uma colisão. Sempre que puder, tente desviar bem antes de cruzar com outro carro

Dicas

SUPER MARIO WORLD

A partir desta edição, daremos todos os meses algumas dicas deste incrível jogo. Vamos começar com alguns segredos do primeiro mundo, Yoshi's Island.

Yoshi's Island 1 — No começo desta fase, exatamente acima da primeira depressão no chão, existem algumas nuvenzinhas e uma lua que dá três vidas. Você precisa usar a capa voadora para chegar lá.

Yoshi's Island 4 — Ao entrar no primeiro tubo roxo desta fase, você vai parar numa tela com os cáctus com cara de gato. Somente o Yoshi pode livrá-lo destes inimigos, engolindo pedaço por pedaço. Quando fizer isto, cuidado com as partes que sobram — elas podem cair em cima de Mario.

Primeiro Iggy's Castle — Mario pode derrubar as tartarugas que estão do outro lado da grade. Basta chegar bem pertinho delas. Se a tartaruga estiver do lado direito, use o botão Y para dar um soco. Se estiver do esquerdo, use o botão X.

GRADIUS 3

Quer equipar sua nave, logo na saída, com todas as armas? Então experimente pausar o game e usar a seqüência ↑, ↑, ↓, ↓, L, R, L, R, B, A e Start.

CASTLEVANIA 4

Aí vão umas passwords amigas para você começar o jogo direto numa fase mais avançada. Nesta edição, daremos as das seguintes fases:

2.ª FASE

P			
M			C
	C		
P	P		

3.ª FASE

P			M
M			C
	C		
C	P		

4.ª FASE

P			C
M	P		C
	M		M
	P		

5.ª FASE

P			
M			C
	C		M
P	C		

Além de curtir as emoções e pistas radicais deste excelente game de pilotagem, a moçada está descobrindo uma nova forma de diversão: desafiar os amigos para verdadeiros rachas no primeiro circuito, a Mute City. O traçado desta pista favorece a velocidade e a técnica, e para baixar o tempo de cada volta é preciso agir de forma muito estudada. Nesta estratégia, você vai conhecer 10 macetes para baixar o recorde da Mute City e sagrar-se campeão nos desafios.

1. ESCOLHA DO CARRO

Sugerimos que você opte pelo Fire Stingray. Sua aceleração não é "nenhuma Brastemp", mas este carro tem uma excelente estabilidade, derrapando pouquíssimo nas curvas. Sua velocidade máxima, de 457 km/h, sobe para mais de 500 km/h com o turbo.

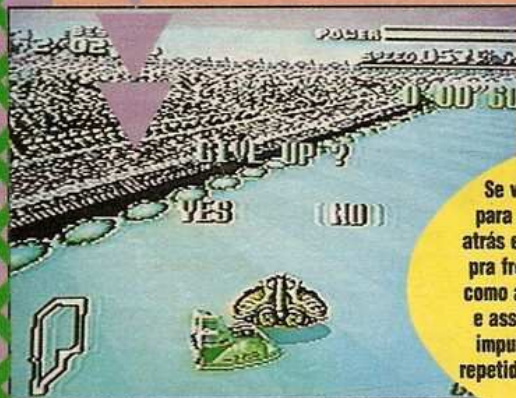
2. ESCOLHA DO RIVAL

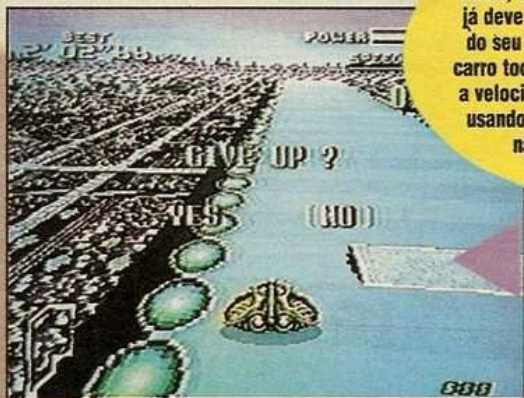
Quando estiver treinando sozinho, selecione o carro Golden Fox como rival. Este adversário tem uma aceleração muito rápida, característica que vai favorecê-lo muito na largada — no item número 4 você saberá por quê.

3. AGUARDANDO A LARGADA

Quando seu carro estiver na linha de largada, esperando o momento para sair, figue com o botão B apertado direto. Se você soltá-lo, o motor apagará. Não é preciso apertar o Direcional nesta hora.

4. LARGADA

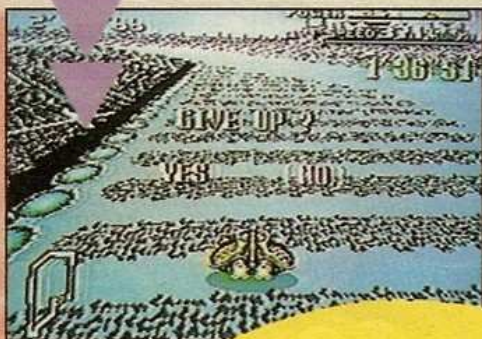
Se você conseguiu sair na frente, jogue o carro para o lado esquerdo. Seu rival, que está vindo atrás e com tudo, vai bater em seu carro e jogá-lo pra frente. Por isso é bom escolher o Golden Fox como adversário: a aceleração dele é muito forte, e assim o impacto da batida resultará em maior impulso para você. A mesma manobra deve ser repetida um pouco mais adiante, quando o Golden Fox tentará ultrapassá-lo de novo.

5. O USO DA RAMPA

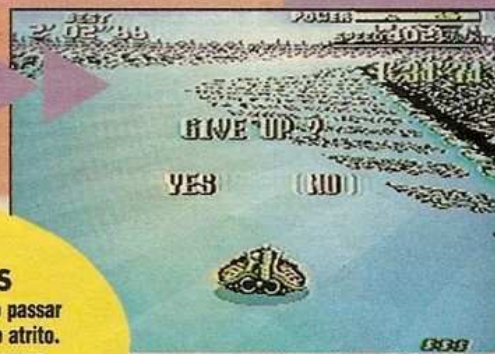
Na primeira volta, em que você estará sem o turbo, é bom negócio pegar a rampa. Como você já deve ter percebido, ela aumenta a velocidade do seu carro enquanto ele está no ar. Quando o carro toca o chão, porém, ele perde um pouquinho a velocidade. Por isso, nas voltas em que estiver usando o turbo, NÃO pegue a rampa, afinal, ela não conseguirá aumentar mais ainda sua velocidade.

6. TOMADA DAS CURVAS

É importante memorizar bem o traçado do circuito. Quando você estiver bem craque, sabendo exatamente o que vem adiante, poderá planejar direitinho a tomada das curvas. Use aquela regra básica dos pilotos: se a curva for à direita, você deve entrar nela pelo lado esquerdo da pista e cortá-la diagonalmente.

ESTRATÉGIA

7. VELOCIDADE NAS CURVAS

Na pista Mute City não é preciso brecar em nenhuma das curvas — nem na do cotovelo, que é a mais fechada. Ao entrar na curva, tire o dedo do acelerador ou use as partes ásperas da pista, mas nunca breque. Ao passar da metade da curva, saia acelerando. Para conseguir um bom tempo, você deve fazer as curvas a, no mínimo, 470 km/h.

8. O USO DAS LIXAS

Lixas são as partes ásperas da pista. Ao passar por elas, sua velocidade diminui devido ao atrito. Use-as para desacelerar nas entradas de curva, mas evite-as quando não quiser perder velocidade.

9. TURBO

Toda vez que você cruza a linha de chegada, ganha um turbo. Para fazer um bom tempo, é preciso andar com o turbo o tempo todo. O melhor lugar para acioná-lo é sobre a lixa, para compensar a perda de velocidade que ela causa.

10. PIT

Se você não bater, seu Power não diminuirá. Assim, é possível ficar uma corrida inteira sem usar o Pit que tirará algumas frações de segundo.

STAR WARS

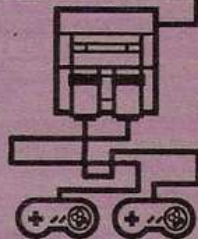
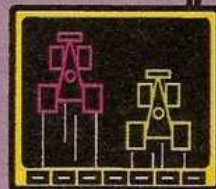
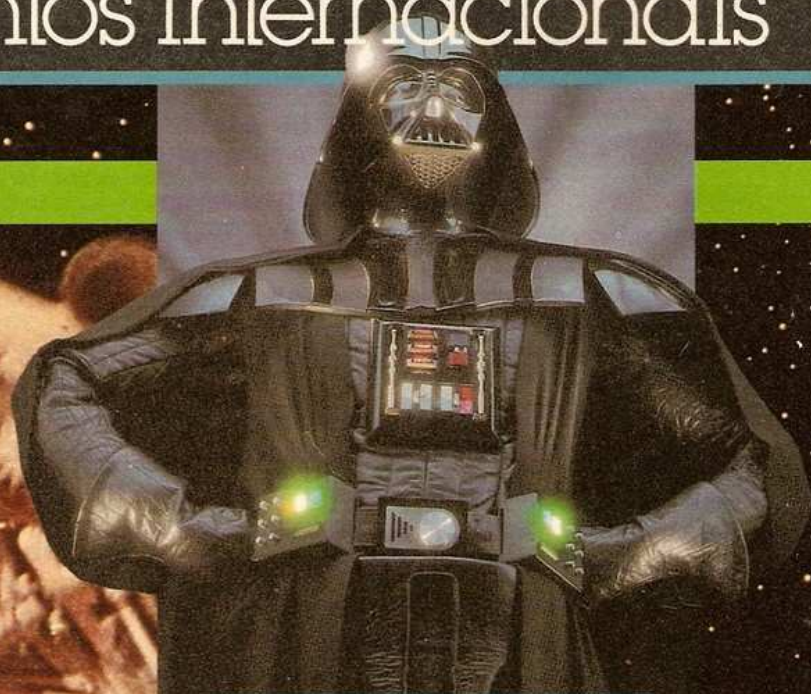
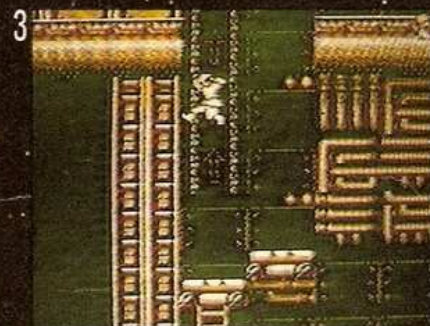



GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

A Força está com o sistema Nintendo 8 bits. Lançado no finalzinho do ano passado nos States, *Star Wars* (Guerra nas Estrelas) é, com certeza, um dos games que vão arrebentar este ano. Você pode conduzir esta aventura com Luke Skywalker, a princesa Lea ou Han Solo. Será preciso explorar planetas, encontrar itens, participar de batalhas espaciais radicalíssimas... enfim, viver todas as emoções do filme. Não vamos perder mais tempo falando desta história que você já conhece de trás pra frente. Vamos direto ao game, que é o que interessa. E que a Força esteja com você!

1

Vamos dar um rolê na etapa inicial do jogo. Sua primeira providência é pegar a arma laser na caverna

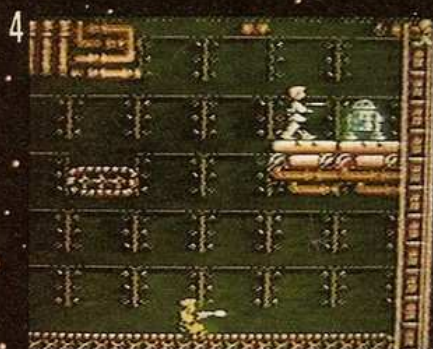
2

Esse é o local do mapa onde você deve entrar para pegar o robô R2D2

3

No interior da caverna, pule de encontro às setinhas para ser empurrado para cima. Sem isso você não sobe

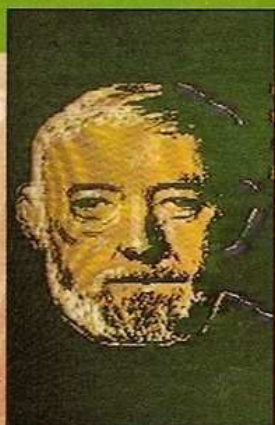
NINTENDO

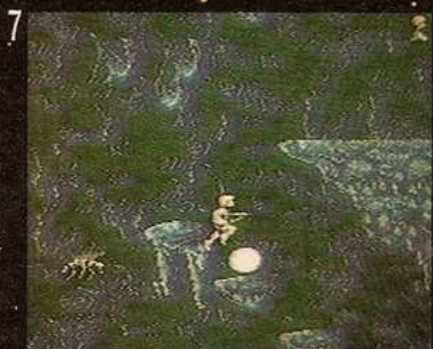
LANÇAMENTOS

4

Olha aí o R2D2. Ele tem informações importantes pra você

5

Nessa outra caverna, você encontrará o mestre Kenobi e a famosa espada laser

6

Sem Kenobi, você não prosseguirá no jogo

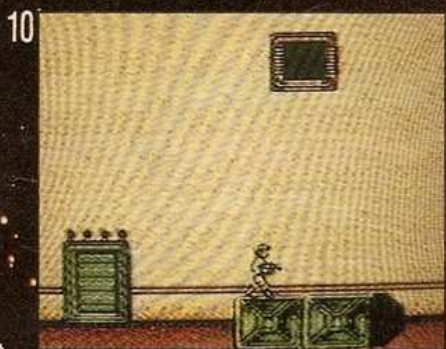
7

Você tem que recolher campos de força nessa fase. Em vez de ficar catando um aqui, outro ali, escolha um que esteja bem perto da entrada, pegue-o e saia da caverna. Repita essa operação quantas vezes quiser

Apertando o Select você vê a tela de Status, onde aparecem os personagens, armas, campos de força e a porcentagem de jogo já cumprida

8

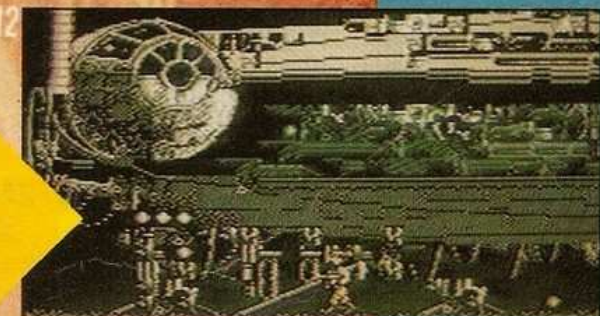
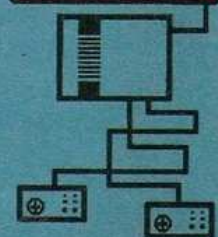
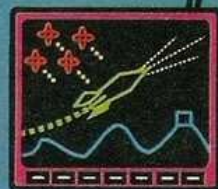
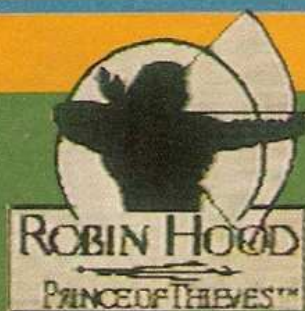
9

Essa é a cantina onde você encontra Han Solo. Até a musiquinha de fundo é igual à do filme

10

Você pode trocar de personagem. Aqui, Han Solo é quem está em ação. Mas atenção: se ele morrer, sairá do jogo

11

É no hangar que você encontra a nave Milleniun Falcon, usada para sair desse planeta

12

Depois de muitas peripécias no hangar, aí está a nave. A aventura continua em outro planeta, mas nós vamos parando por aqui, com 17% do jogo feito. Veja nas próximas edições de AÇÃO GAMES a continuação de Star Wars.

Lançamentos Internacionais

Se você gosta de jogos em que é preciso pensar, além de simplesmente agir, este aqui é muito legal. Seu estilo é meio RPG, pois, dependendo das suas decisões, a história toma um rumo diferente. Como o game segue fielmente a história do filme *Robin Hood* (com Kevin Costner), recomendamos que você o assista para entender bem como devem caminhar as coisas. Tudo começa na prisão em Jerusalém, de onde Robin escapa com mais dois amigos. Depois, ao retornar à Inglaterra, Robin decide vingar a morte de seu pai e livrar o reino da terrível dominação do xerife de Nothinghan. A propósito, como andam seus conhecimentos de inglês? Você vai precisar deles.

É muito importante entender as legendas do jogo. Veja o significado das palavras dessa aqui, que você vai ver a toda hora

Conversar → Olhar → Pegar → Procurar → Jogador → Saída

Ao selecionar a opção Player, você cairá nesse quadro. Ele mostra a situação de cada personagem — força, armas, etc

Nas salas da prisão, em Jerusalém, nem todas as saídas são fáceis. Às vezes é preciso revistar as paredes ou o chão

Quando encontra um inimigo, Robin empunha sua espada e luta até a morte

Dicas

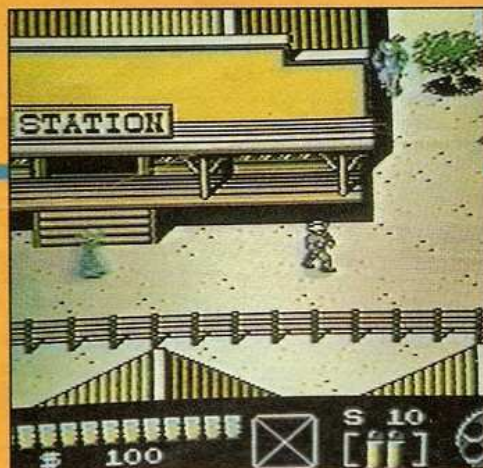
THE LEGEND OF ZELDA

Você acha este jogo muito difícil? Então saca só esta manha para facilitar sua vida. Quando estiver saindo de uma área, repare que, se você detonar todos os inimigos de uma área e for embora, quando voltar encontrará todos lá novamente. Mas se em vez disso você deixar um único sobrevivente, ao retornar só ele continuará na tela — os outros não voltarão mais. Isto ajuda, não ajuda?

LONE RANGER

Com esta password, você acessará uma área de seleção de estágios e terá direito a começar o jogo com $ 9 999, 10 bananas de dinamite, 50 rodadas de balas e uma arma: 0810 7830 3251 2.

ZANAC

Se você apertar o Reset 13 vezes e depois o Start, sabe o que acontece? Você entra no modo de seleção de estágios.

POW

Prepare-se para começar o jogo com 21 vidas extras. Use o código A, B, B, ↑, ↑, ↓, ← e Start durante a tela de apresentação.

SNOW BROTHERS

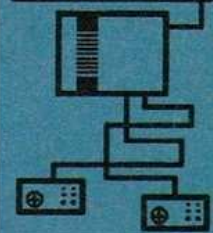
O nefesto rei Scorch sempre esteve de olho em Whiteland, reino dirigido pelos príncipes Tom e Nick. Até que um dia ele descobriu como neutralizar o poder dos irmãos regentes: congelá-los. Os pobres meninos ricos são então transformados em bonecos de neve.

Mas, mesmo assim, resolvem ir atrás de Scorch em seu próprio castelo para recobrar a forma humana. Apesar de a história ter toda pinta de aventura, este jogo é do tipo quebra-cabeça. No castelo existem salas com plataformas que formam vários desenhos, e os irmãos de neve só mudam de fase após eliminar todos os guardas de Scorch existentes em cada uma.

Às vezes, surgem frascos com poções que, quando apanhados, aumentam os poderes dos Snow Brothers

Este game também tem chefes. Para derrotar esse aqui, que é o primeiro, basta ficar plantado nessa plataforma. Quando o monstro estiver embaixo, mande bolas de neve nele. Quando estiver em cima, use os tirinhos congelantes

Os Snow Brothers atiram bolas de neve que transformam seus inimigos em bolões. Depois, atire-os plataforma abaixo e eles derrubarão os outros inimigos

GRAFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

KNIGHT RIDER

A seleção de estágios deste jogo pode ser conseguida com a seguinte combinação de comandos: mantendo o Reset apertado, dê A, B e ↓. Quando Devon aparecer, selecione Mission ou Drive e aparecerá a tela para a escolha de fase.

LOW G MAN

Que tal começar o jogo com 99 vidas, bumerangues, ondas, bolas de fogo e bombas? Digite simplesmente SHOT na tela de password.

STAR SOLDIER

Turbine a sua nave. Quando aparecer a tela de apresentação, pressione 10 vezes o Select do controle 1. Depois, no controle 2, mantenha apertadas as direções ↓ e →, junto com as direções ↑ e ← no controle 1. Solte todos os botões e pressione Start. Sua nave surgirá na tela mais potente do que nunca.

WRESTLEMANIA

Fique esperto. Os objetos estranhos que surgem na tela têm funções importantes. Veja na tabela quais são eles e para que servem:

Objeto	Função
X dourado	Revitaliza o poder de Hulk Hogan
Pegada	Aumenta o poder de Andre, the Giant
Sinal de dólar	Revitaliza o poder de Ted Dibiase
Chamas	Incendeia Bam Bam Bigelow
Violão	Restaura as energias de Honk Tonk Man
Óculos escuros	Aumenta as energias de Randy

BATMAN II
O retorno do Coringa

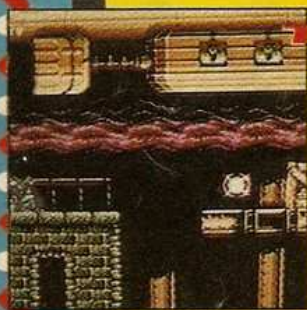
O Coringa é mesmo um cara cheio dos truques. Imagine que ele não morreu depois daquele tombaço do alto da catedral, no fim do jogo **Batman**, e volta para azucrinar a paz de Gothan City. Mas, desta vez, ele vai encarar um Batman com novas armas e poderes. Saca só os desafios deste novo jogo.

AS NOVAS HABILIDADES DO HERÓI

- Derrubar os inimigos mais fracos com "carrinhos", usando os botões ↓ e A. Eficiente também para escapar de tiros
- Atirar para cima, usando ↑ e B
- Trocar de armas. Cada letra do símbolo de armas corresponde a um tipo diferente. A N é de Sonic Neutralizer; C, de Cross Bow; B, de Batarang; e S, de Shield Star. Pressionando o botão de tiro por mais tempo, as armas adquirem um efeito diferente
- Vestir a armadura. Coletando os símbolos esféricos ao lango do jogo, Batman ganha uma armadura de efeito temporário e poderes especiais

AS FASES O jogo tem sete fases ao todo, cada uma com duas subfases, além da tela do chefe. Vamos dar um rolê nelas e ver o que lhe espera.

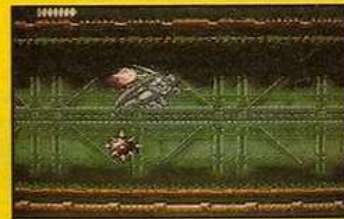
FASE 1

Batman começa sua trajetória numa espécie de castelo. Esse comecinho de jogo é muito fácil: basta pegar plataformas, desviar de obstáculos e enfrentar poucos inimigos.

Tela 1-2: Não perca seu tempo enfrentando o dirigível: não adianta. Concentre-se nos inimigos.

Tela 1-3: Aqui você vai pegar o vilão do estágio. Enfrente-o de peito aberto, pois a energia dele é menor e acabará antes que a sua. Use a arma N.

FASE 2

A ação começa numa espécie de armazém, onde é preciso saltar plataformas, pegar elevadores e pular chãos eletrificados. Depois, Batman vai dar uma voadinha e enfrentar perigos em alta velocidade. Este estágio não tem chefe.

Tela 2-1: Aqui você encontrará vários carregadores de armadura. Não deixe de pegá-los.

Tela 2-2: Com um bat-propulsor às costas, Batman voa e detona os objetos. Só os espinhos são indestrutíveis: desvie.

FASE 3

Agora, Batman enfrenta uma tempestade de neve cheia de perigos. Cuidado ao andar sobre as pontes: elas têm buracos. No gelo liso, o herói escorregará. A tela seguinte é uma espécie de mina cheia de esteiras rolantes e parafusos ameaçadores.

Tela 3-1: O abominável Homem das Neves joga redemoinhos de vento que podem empurrá-lo para os buracos. A melhor arma para usar contra ele é a S.

Tela 3-3: Terminada a fase da mina, você encontra um robô grandalhão e estranho. Ele movimenta-se devagar. É moleza.

Continua na página 27

FASE 4

A ação começa sobre o teto de um trem em movimento — é o Batman bancando o surfista ferroviário. Depois ele aparece em outro armazém, onde homens do Coringa tentam acertá-lo com enormes barris. Nessa tela, Batman deve pegar elevadores, em que é seguido por máquinas voadoras.

Tela 4-1:
Capangas voadores tentarão estragar o surfe rodoviário de Batman. Como você vai encontrar muitos itens para recarregar a armadura, não será difícil usá-la nesta fase.

Tela 4-3:
Essa criatura mecânica pendurada no teto não oferece muitos perigos. Fique no cantinho, atirando com a arma B (que dá tiros teleguiados).

FASE 5

Nos esgotos de Gothan City é importante não se deixar levar pelas correntes d'água. Fique esperto para uns negocinhos vermelhos que caem com a correnteza: são minas que explodem quando tocadas.

Tela 5-2:
Batman volta a voar, desta vez debaixo de uma pauleira danada. É tiro e míssil de todo lado, mas pelo menos tudo pode ser destruído.

ESTRATÉGIA

FASE 6

O homem-morcego está agora numa espécie de base militar. Os obstáculos são esteiras rolantes, plataformas que caem quando pisadas etc. Uma armadura aqui vai bem.

Tela 6-2:
Siga esse tanque! Mas não fique atrás dele, pois onde suas esteiras passam o chão desaba. Abra fogo contra o cara que atira bombas de dentro do tanque, usando a arma N.

Tela 6-3:
Enfim, o Coringa mostra as caras. Mas é só para provocar um pouco. Ele vem a bordo de uma pequena nave que atira bolhas de sabão. Para escapar destes projéteis, use aquele movimento do carrinho. Quando os tiros pararem, corra pra debaixo da nave e mande tiros N no vilão.

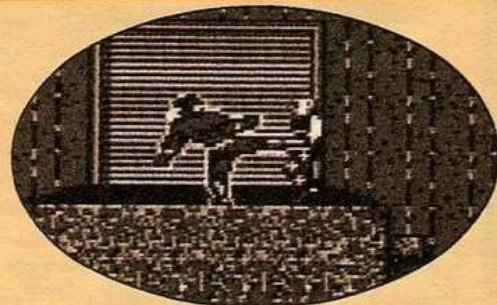
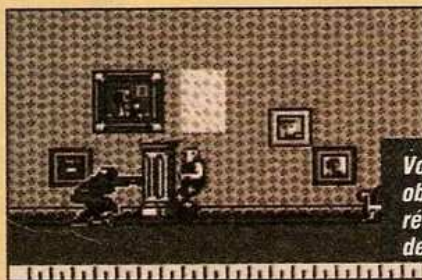
FASE 7

Depois da primeira topada com o Coringa, Batman aparece numa selva cheia de perigos. Nela você irá encontrar objetos voadores não identificados que surgem em bandos. É inútil destruí-los; apenas desvie deles. Saindo da selva você encontrará um cenário cibernético em que há muitas plataformas que caem. Cuidado.

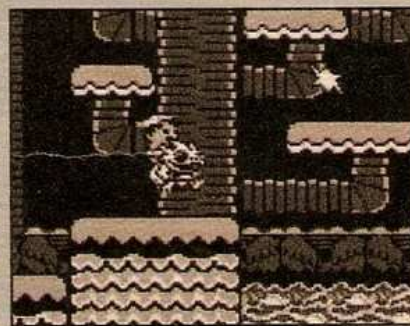
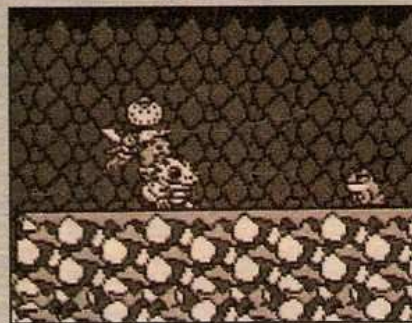
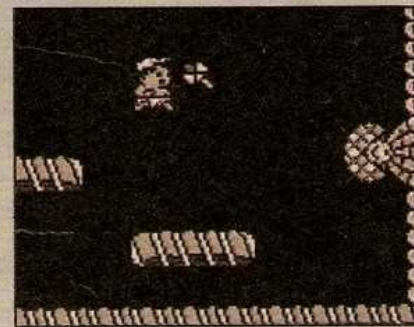
Tela 7-2:
É o Coringa que está atrás desta máscara de aço. Primeiro, detone as bolinhas azuis da esquerda (elas enviam tiros). Depois, protegido no canto esquerdo, mande tiros com a arma S bem no meio da careta mecânica. Com isso, o Coringa será logo desmascarado.

Tela 7-2:
Caindo a proteção do Coringa, ele enviará dois tipos de tiro em sua direção. Você deve desviar-se deles a todo o custo, pois a energia do inimigo é muito maior que a sua. Ao safar-se de uma bateria de tiros, corra para o centro da tela e atire firme no Coringa. E tenha muita paciência, pois derrotar este vilão demora pacas!

THE FLASH

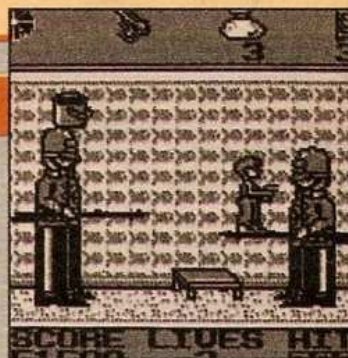
Está pintando agora em fevereiro, nos States, a aventura do herói mais rápido do mundo para o Game Boy. *The Flash* é um jogo com treze fases do tipo "pule-e-bata". O bandidão Trickster fugiu da cadeia e minou toda a cidade com bombas. Primeiro, é preciso desarmá-las; depois, preocupar-se com os inimigos que infestam os cenários. Mas, não se preocupe que vai dar tempo — afinal, este é ou não é o jogo do Flash? Dica: apertando os botões A, B e o Direcional para qualquer lado, o personagem sai no maior pique e mostra toda a sua velocidade.

Alguns inimigos parecem ser de verdade, mas não passam de imagens holográficas do Trickster. Eles não podem machucar Flash; apenas atrasá-lo

Você pode atingir um inimigo por trás de obstáculos, como essa coluna. Eles, porém, não poderão nem lhe encostar o dedo

ADVENTURE ISLAND

O Game Boy ganhou, neste começo de ano, um game igualzinho ao *Adventure Island 2*, do Nintendo 8 bits. Este jogo conta a saga de Master Higgins, um bravo homem das selvas que tem como missão resgatar a princesa Tina da dominação de Evil Doctor. Para isto, ele deve dar um rolê em oito ilhas, cada uma com um cenário específico e desafios diferentes — pular obstáculos, correr, nadar ou andar de skate. Com seu machado, Higgins tem de quebrar os ovos que encontra pelo caminho, liberando itens. Uma das coisas que podem surgir de dentro dos ovos são amistosos dinossauros, capazes de quebrar os maiores galhos para Higgins: eles podem voar, nadar ou sapecar inimigos com suas caudas.

Atire os machados em todos os lugares, pois numa dessa, você pode encontrar ovos escondidos

Se você for atingido quando estiver em cima de um dinossauro ou skate, não perderá sua vida, mas apenas o item usado

No final do nível 1, há uma asquerosa planta carnívora. Para eliminá-la, jogue as machadinhas na posição que mostra a foto

HOME ALONE

Se você rachou o bico com o filme *Home Alone (Esqueceram de Mim)*, agora vai rachar a cuca com este game. Comandando o endiabrado garoto Kevin, que foi esquecido pela família em viagem, você tem de pegar objetos valiosos da casa antes que os ladrões Marv e Henry o façam. Ou seja: você terá de ser tão esperto e criativo quanto Kevin é no filme. Para recarregar as energias, conte com deliciosos pedaços de pizza. E aquela loção de barba do pai — que faz Kevin botar as mãos no rosto e gritar — garante invencibilidade temporária. Divirta-se

Para livrar-se dos bandidos, você pode guiá-los em direção aos pedaços de brinquedos espalhados no chão. Vai ser o maior tombo

Kevin também tem armas para atrapalhar Marv e Henry, como a sua pistola d'água — que tem tiros ilimitados

GAME BOY

LANÇAMENTOS & DICAS

Dicas

GO! GO! TANK

Comece o jogo detonando com sete naves extras. Durante a tela de apresentação aperte ←, ↑, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, → e Start.

Se isso só não basta, saca esta pra ficar invencível. Durante a tela de apresentação dê ←, ↑, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, ← e Start.

OPERATION C

Aí vai uma manha para pegar power-ups escondidos. Na fase 5, atravesse a parte das máquinas que soltam bolhas, deixando a última máquina bem no canto esquerdo da tela. Vire-se para ela e atire nas bolhas até que apareça um power-up. Se não fosse esta dica, você ia passar batido, não ia?

NINJA BOY

Para fazer a seleção de estágios, espere a tela de apresentação e então pressione a seqüência de comandos ↑, ↑, ↓, ↓, A, B, A e B. Em seguida, aperte simultaneamente A e Start. A mensagem W 1-1 aparecerá no canto superior esquerdo da tela, e então basta usar o botão Direcional para mudar os números dos estágios. Além de selecionar fases, você começa o jogo com 80 lutadores e 99 Miracle Kicks.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Interessa começar o jogo com 25 submarinos ou, se preferir, 25 mísseis? Inicie normalmente o jogo e espere o mapa surgir. Então, segure os botões A e B, pressione Select, ↑ e ↓. Este comando lhe dará 25 submarinos. Para obter os 25 mísseis, repita todos os comandos do mesmo jeito, menos o Select. Seu primeiro submarino iniciará o jogo com 25 mísseis, mas se você for destruído retornará com apenas 3.

O Machado de Ouro de Yuria foi roubado pelo maligno Dark Guld e sua legião de criaturas. Somente três guerreiros estão dispostos a ir atrás do machado sagrado: o baixinho — mas perigoso — Gilius Thunderhead, o ás da espada Ax-Battler e a amazona Tyris Flare.

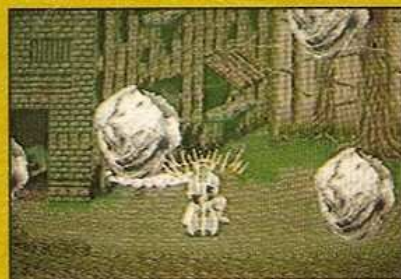
Você já ouviu esta história antes, mas isto não tem a menor importância. *Golden Axe 2* repete o mesmo tipo de ação do primeiro jogo, com alguns golpes diferentes. A grande inovação é a fase do duelo, em que você pode medir forças com o segundo jogador ou com o computador.

Cada guerreiro tem sua habilidade e estilo de luta característico. Gilius comanda a magia da Terra, Ax-Battler a magia do Ar e Tyris, a do Fogo.

Não acabe com os magos de primeira. Espere-os deixar cair um livro para depois acabar com eles. Assim você ganhará dois livros de magia

A melhor dupla é o nanico Gilius e a amazona Tyris. Ele é rápido na luta e ela consegue acumular até seis níveis de magia

Na ponte do nível 3, fique no canto esquerdo inferior para atrair seus inimigos. Eles cairão direto no abismo

Para fazer Tyris dar seu golpe mortal, corra e aperte o botão C para ela pular. Quando estiver no alto, aperte B

Você pode ressuscitar seu amigo morto em batalha utilizando sua menor magia. Só que a energia dele estará a zero

Guarde a magia de nível seis de Tyris para os vilões realmente perigosos

OPÇÕES DE MAGIA

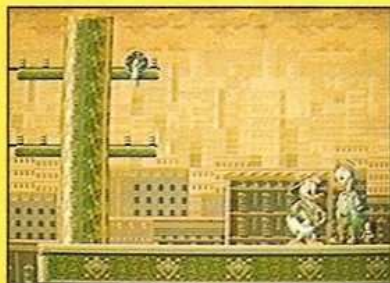
Você não precisa acabar com sua magia toda de uma vez só, como no primeiro jogo. Cada guerreiro tem níveis de magia. Gilius tem três, Ax-Battler quatro e Tyris seis. Abuse dessa tática. Arremesse o inimigo em cima de outro inimigo. Poupe trabalho.

Internacionais

QUACKSHOT

O desentupidor de pia vermelho é uma arma das mais importantes. Com ele, Donald consegue subir em qualquer parede

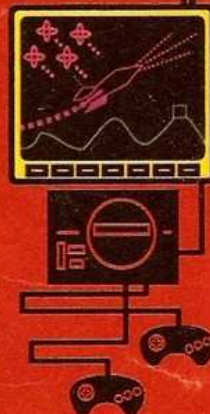
Use as bolas de chiclete para quebrar as paredes do castelo de Drácula, na Transilvânia

Ao achar o mapa do tesouro perdido do rei Garuzia, o Pato

Volte ao Professor Pardal toda vez que estiver sem bolas de chiclete (Buble Gum)

Donald decide virar dublê de Indiana Jones e cruzar o mundo em um dos jogos mais difíceis já lançado para o Mega Drive.

Com dez níveis que têm de ser atravessados no mínimo mais de uma vez, *Quackshot* lembra bastante os jogos do outro personagem Disney que já entrou para o mundo dos games: Mickey Mouse.

Quem gostou de *Castle of Illusion* e *Fantasia*, não vai ter problemas para gostar do pato. Os gráficos têm o mesmo acabamento refinado e o estilo do jogo é bem parecido.

Alguns ingredientes de RPG (games de aventura) tornam o jogo mais complicado. Você tem de falar com pessoas e procurar objetos em uma fase para avançar em outra.

Dicas

BURNING FORCE

Quando estiver no deserto — área 1 —, atire sem parar e ignore o que se passa pelos lados. Concentre-se apenas na nave do meio. Para sua destruição total, atire de 12 a 15 vezes.

MYSTIC DEFENSE

Na fase da floresta, atire no primeiro chefe de oito a nove vezes com a poção mágica ou apenas uma vez quando a barra de energia estiver cheia.

SAINT SWORD

Para selecionar fases, digite estas Passwords:
Fase 3-1: IQW1EL
Fase 4-2: KWWKQQ
Fase 6-1: S2YY2Y
Fase 6-2: SOGZAL

SONIC

Atravesse o primeiro nível em menos de 29 segundos, e ganhe 50 000 pontos.

VALIS 3

Para selecionar fase, aperte ↑, A e C e segure o Start até aparecer uma tela preta. Solte para ver a tela de opções.

INSPECTOR X

Para ganhar Continues infinitos, espere aparecer a expressão "To Continue" após o final do jogo. Aperte C e o Direcional ↖ várias vezes; você consegue juntar oito Continues de cada vez.

NHL HOCKEY

Vá direto disputar a taça com estas senhas:
Boston X Vancouver
H5MNCCBX4L4H73Z7
Los Angeles X Buffalo
G757ZSVP2WFSVWO2

STORMLORD

Para mudar de fase durante o jogo, dê pause e aperte C, B, B, B, A, A, A, A, C, C, A, A, A, A. Você pode repetir esse truque quantas vezes quiser, em qualquer fase.

M-1 ABRAMS BATTLE TANK

Para conseguir invencibilidade durante todo o jogo, aperte durante as cenas de demonstração B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C. Assim você poderá levar quantos tiros quiser e terá munição infinita, mas ainda poderá parar por falta de combustível.

TOE JAM & EARL

Esta dupla de alienígenas do planeta Funkotron teve um azar danado. Sua nave espacial quebrou e eles caíram na Terra.

Mas as telas engraçadas de Toe Jam & Earl podem ficar sem graça, porque o game é muito comprido. Com esta estratégia, você fica conhecendo a localização de cada parte da nave, o que garante sua diversão do começo ao fim do jogo.

MUNDO 0

Tome um bom banho de banheira para recarregar as energias. E ganhe uma vida, bebendo um copo de limonada

ILHA

Não deixe de passar por aqui. A ilha está cheia de presentes

MUNDO 8
MUNDO 10

MUNDO 9

MEGA

ESTRATÉGIA

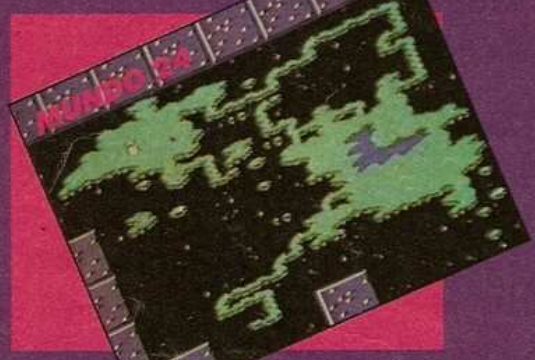
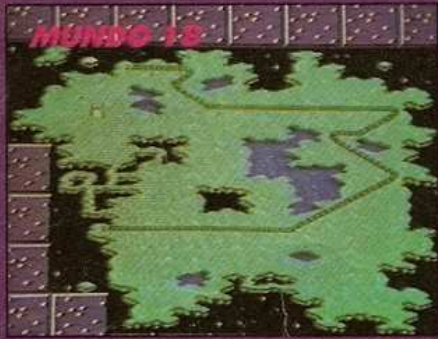
MUNDO 11

MUNDO 12
MUNDO 13

MUNDO 14

MUNDO 15

MUNDO 16

MUNDO 17

FINAL FELIZ

Quando finalmente encontram todos os pedaços da nave...

...Toe Jam e Earl deixam a Terra e atravessam a galáxia em direção ao seu planeta.

Depois de passar por essa aventura maluca — que exige muita paciência —, eles chegam em casa.

É um grande final feliz. Dá gosto ver a dupla encontrar suas famílias.

BONANZA BROTHERS

O Chefe de Polícia de Badville cansou de procurar provas contra as operações ilegais, dinheiro falso e outras falcatruas do Cassino. Para resolver o caso, convocou Robo e Mobo, os *Bonanza Brothers*.

Os ladrões mais trapalhões do Oeste têm duas opções: ou acham todas as provas ou vão ver o sol nascer quadrado. Mas eles têm estilo. Suas armas não matam, apenas paralisam os inimigos por alguns segundos.

Apesar de não ser 3D, os gráficos de *Bonanza Brothers* trazem efeitos tridimensionais. É um jogo engraçado com 10 fases de confusão.

Movimente-se bastante pela tela. Robo e Mobo são mais ágeis e rápidos que os inimigos

Contra os guardas mais fortes, treine essa tática: corra em sua direção, espere até que eles peguem as armas. Pule sobre eles e atinja-os pelas costas

RUNNING BATTLE

A Zona Sombria já foi um lugar tranqüilo. Antes de cair nas mãos do sinistro M e seus Soldados da Escuridão, a população vivia em paz. O Sargento Brody, um oficial da Academia de Polícia, decidiu dar um jeito na situação e partiu sozinho numa investida contra o exército do Mal. Brody não teve sorte. O sargento morreu em combate, mas seu parceiro vai continuar a luta. O detetive Gray só conta com uma chance: sua habilidade nos controles.

Running Battle traz uma grande quantidade de itens especiais que dão força, novas armas, maior velocidade e invencibilidade. Os chefes inimigos também fornecem informações importantes para sua missão. Lembre-se disso antes de derrotá-los.

Treine a técnica de chute em pleno salto. Essa é a melhor forma de combate corpo a corpo

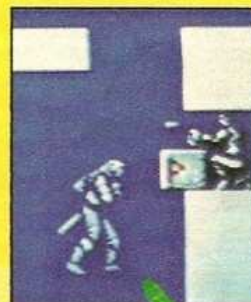
Preste atenção nos buracos entre as plataformas. Eles são sempre maiores do que parecem

CYBER SHINOBI

Cyber Zeed está de volta com mais um plano para destruir o mundo. Desta vez ele está roubando plutônio — matéria-prima das bombas nucleares — para afundar o planeta.

E para acabar com esta nova ameaça surge Joe Musashi, o ninja que já derrotou o vilão uma vez. Ele é o único que sabe usar as quatro magias Ninjitsu: Fogo, Furacão, Trovão e Elementos da Terra.

Cyber Shinobi é mais um game de lutas marciais, com uma trilha sonora caprichada e bons desafios. Os encontros com os chefões são infestados de inimigos, armadilhas e máquinas poderosas.

Para escapar ileso, aprenda a abaixar e pular

Os pontos fracos de cada chefe são indicados no início de cada fase. Atenção

LANÇAMENTOS & DICAS

Dicas

GOLFMANIA

É possível repetir uma tacada errada enquanto a bola estiver no ar. Aperte Reset, selecione o tipo de jogo em que estava (stroke ou tournament) e escolha Continue. Você vai voltar para a mesma tacada.

RASTAN SAGA

Para conseguir Continues infinitos, aperte o Reset e depois os botões 1 e 2 e o Direcional na diagonal esquerda inferior. O título de abertura ficará azul em vez de laranja.

XENON 2

Pegue as primeiras duas velocidades (Speed-Up) no começo do nível 1 ou você não conseguirá ir muito longe.

ASTRO WARRIOR

Quando aparecerem na tela as palavrras "Galaxy Zone", "Asteroid Zone" ou "Nebula Zone", pressione rápida e alternadamente os botões 1 e 2. Com isto, você começará o jogo com mais duas naves vermelhas de apoio. Esta dica exige muita precisão.

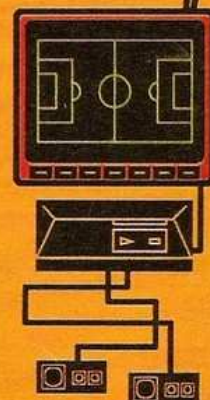
PSYCHO FOX

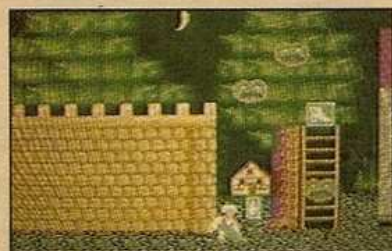
Para manter o chefe do Round 7, corra para a direita e atire para atingi-lo. Quando isto acontecer, ele se levantará. Corra então para a esquerda e evite seus raios. Dê uma volta e siga para a direita para atacar o inimigo novamente. Na terceira vez que for atingido, ele estará destruído.

GAIN GROUND

Aperte os botões 1 e 2 e o Direcional para cima e mantenha apertado enquanto liga o console. Você verá uma tela especial para escolha de estágio.

FLINTSTONES

Na fase do boliche, copie a jogada do Barney para derrubar seus pinos.

Jack Avery está na pista de um tesouro muito valioso que é guardado pelo fantasma do Capitain Silver, o mais sanguinário de todos os piratas Com o mapa na mão e esta estratégia, você estará preparado para um grande duelo, no melhor estilo capa e espada

BARSEND

Fique embaixo da árvore e espere as abóboras caírem da direita para a esquerda

NAVIO PIRATA

Vá devagar. Tome cuidado com as gaivotas e com os piratas que saem dos alçapões

Desvie das notas musicais. Agache para que elas passem longe de você. Quando o flautista estiver no chão, levante-se e golpeie o músico

Nas cordas do mastro, dê um toque no Direcional ↓ para acertar o pirata que ataca pelas costas. Em seguida, suba para perfurar o vigia

ILHA

Em alto-mar, os perigos surgem de todas as direções. Peixes voadores, gaivotas e morcegos dourados, que ainda soltam bombas. É preciso ser muito rápido. Pule atirando para liquidá-los

Antes de atacar, preste atenção na direção em que o gigante vai mandar a pedra. Se a pedra vier baixa, pule. Se vier alta, agache e golpeie-o o máximo que puder. Mantenha distância do cara

FEITICEIRA

Quando ela aparecer na tela, pule e ataque sem parar. Nos seus rasantes, agache. Espere a bruxa voltar e encha a megera de golpes

CAPITÃO CAHBAD

Para matar o piratão, agache e não dê folga para sua espada. Não ande, para não morrer. Segure firme o Direcional ↓ para não sair do lugar

CICLOPE

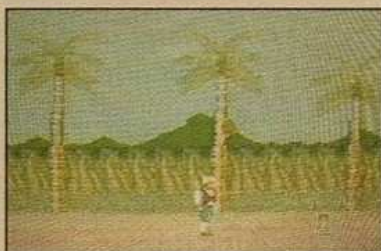
Para encarar os piratas armados de facas, fique agachado na proa (frente) do barco. Atire rápido, para dar tempo de desviar da faca e acertar cada pirata

MASTER

ESTRATÉGIA

CAVERNA

Caveiras e morcegos só desaparecem do mapa com golpes na cabeça. Nunca use a espada contra eles quando estiver agachado

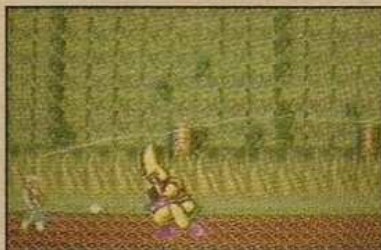
FLORESTA TROPICAL

Tome cuidado com os coqueiros. Quando você passa, os cocos caem sobre sua cabeça

MONTANHA DO TESOURO
FANTASMA DO CAPTAIN SILVER

Fique próximo do pirata, desviando dos seus tiros. Quando ele pular, passe por baixo dele. Volte a desviar dos tiros e atire. Repita estes movimentos até liquidá-lo

DRAGÃO

Fique no canto esquerdo, pule a rajada de fogo e avance com tudo para cima do Dragão, acertando sua cabeça. Volte imediatamente para a posição inicial. Repita esta operação até derrotar o monstro

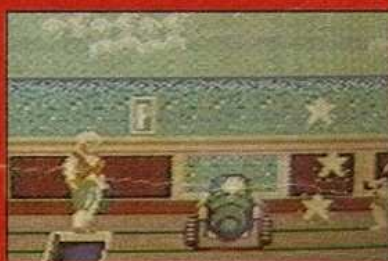
CABEÇA DE BANANA

Fique ligado na corrente que ele joga. O bandido atira e recolhe a corrente. Aproveite este momento para acertá-lo na cabeça. E não recue muito, para ele não te encostar no canto da tela. Se isso acontecer, será seu fim

O QUE COMPRAR

GÊNIOS — Melhoram a força de ataque, dando três níveis de poder: uma, três ou cinco estrelas mágicas de uma só vez

BOTAS — Melhoram os pulos. São ideais para saltos sobre geisers

POÇÃO DE ERVAS — Protege contra um ataque inimigo. Faz seu colete brilhar

RELÓGIOS — Param o marcador de tempo por alguns segundos

VIDA EXTRA

Cada vez que você formar a palavra "Captain Silver", você ganha uma vida extra. Em alguns cartões, as letras mudam. Espere a letra que estiver faltando para completar o nome do pirata. Cada cartão-surpresa vale 500 pepitas

CONTINUES

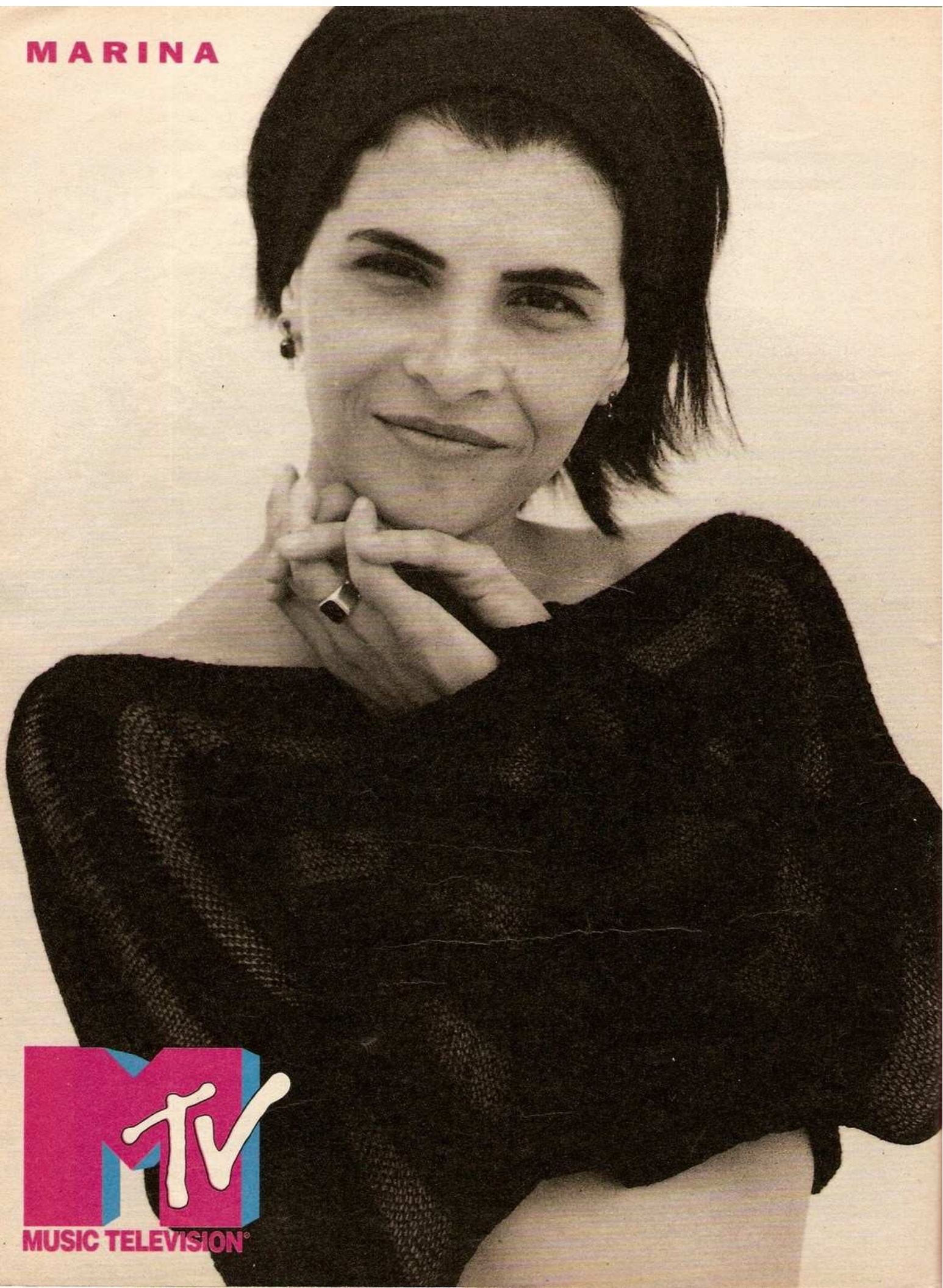
Para conseguir três Continues, pressione os botões 1 e 2 juntos

LOJAS

O Bônus de Ouro é automaticamente somado ao seu total de moedas quando você consegue terminar uma etapa antes do tempo previsto. Vale 100 pepitas de ouro

BÔNUS DE OURO

Para entrar em uma loja, você precisa de uma chave, que pode ser encontrada em todas as fases. A chave aparece no canto superior esquerdo da tela e só poderá ser usada uma vez

MARINA
MTV
MUSIC TELEVISION®

QUERO TE VER NA MTV

Lançamentos Internacionais

SEGA CHESS

Desafie sua inteligência com uma partida de xadrez. Sega Chess — também conhecido por Chess — já foi lançado para o Master System. Mas a versão para o Game Gear é bem melhor.

As formas das peças e a perspectiva do tabuleiro estão muito bem-feitas. Entre os modos do jogo, você escolhe o nível de dificuldade que quer jogar. Não importa se você é um iniciante ou uma fera no xadrez.

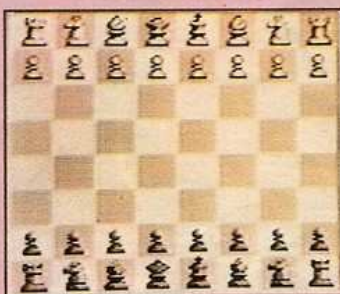
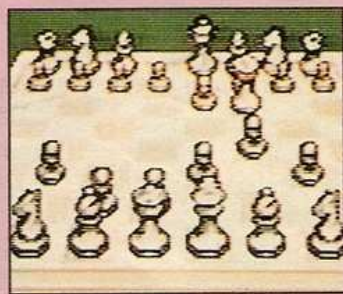
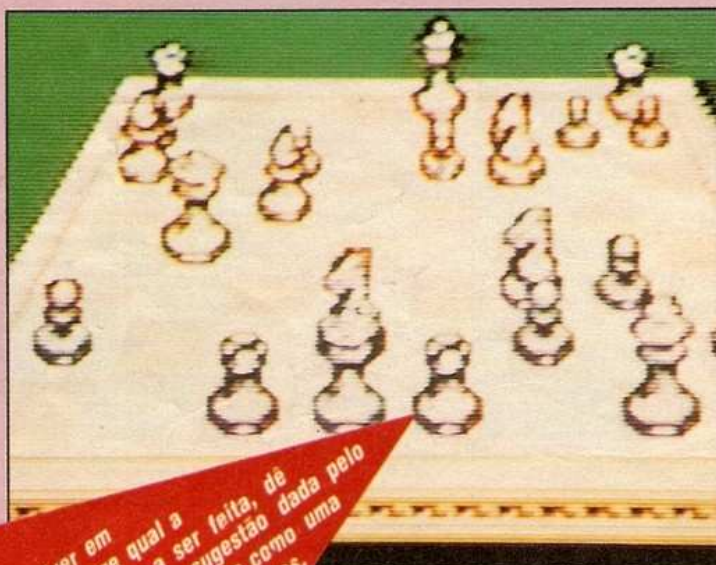
É bom saber um pouquinho de inglês para jogar. Uma voz digitalizada canta suas jogadas e algumas mensagens aparecem escritas na tela. Se não entender alguma coisa, não tenha preguiça: procure o manual ou o dicionário de inglês. Vale a pena. Para um ou dois jogadores.

Para mover uma peça, movimente a mão até a peça desejada com o Direcional. Aperte o botão 1 para movimentar a peça e completar a jogada

O jogo tem 16 níveis de dificuldade. Não tente blefar. Se fizer uma jogada errada, uma mensagem na tela lhe avisa para refazer a jogada

Se estiver em dúvida sobre qual a melhor jogada a ser feita, dê uma espiada na sugestão dada pelo computador. Ela serve como uma luva em certos momentos. Aperte o botão 1

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

SPACE HARRIER

Um dos jogos mais famosos da Sega em todo o mundo, *Space Harrier* ganha uma ótima versão para o Game Gear. Todas as características e qualidades da fórmula original do jogo foram passadas para a telinha.

As imagens da tela simulam um jogo em 3D, com ação de tiros em perspectiva. Vozes e sons são digitalizados, inclusive o grito de dor que Harrier dá quando tromba com uma árvore ou coluna.

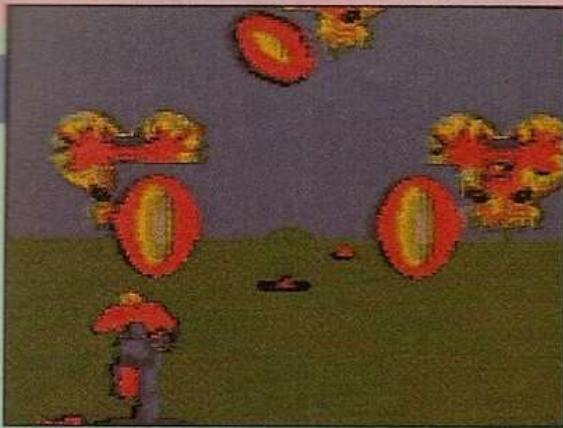
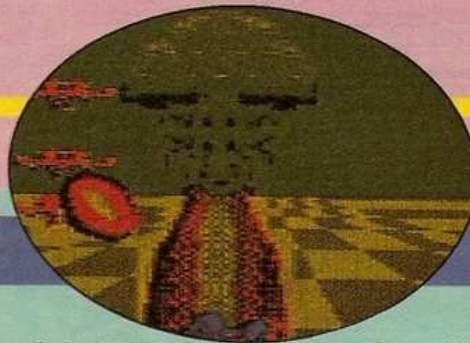
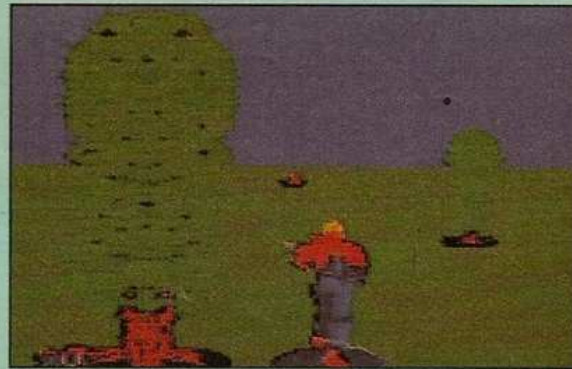
Space Harrier, conhecido como o gatilho mais rápido do espaço, está em missão na Terra dos Dragões. Milhares de criaturas mutantes, com alto poder de destruição, estão acabando com este mundo que um dia conheceu a paz. Armado com seu poderoso canhão atômico, Harrier deverá patrulhar doze níveis para destruir os vários líderes alienígenas.

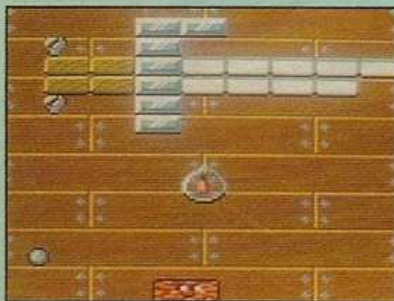
WOODY POP

A Mansão Encantada é uma fábrica de brinquedos mágicos — a única do mundo. Uma máquina maluca quer acabar com a fábrica e bloqueou a entrada de todos os departamentos com enormes barricadas. Mas ainda resta uma esperança.

É Woody Pop, um corajoso brinquedo de madeira que está disposto a encarar 50 níveis e uma disputa cara a cara com a máquina maluca.

Woody Pop é uma variação de jogos clássicos, como *Arkanoid* e *Breakout*. Traz grande variedade de obstáculos e dificuldades. Um bom passatempo.

Nem todos os itens são bons para se usar. Guarde bem o itens que podem melhorar sua atuação

Você deve destruir qualquer criatura que aparecer no caminho, antes que ela consiga devorar você

A maioria dos chefes alienígenas atira e depois se move dentro de um padrão. Desvie dos tiros e depois atire neles, acompanhando suas movimentações

Procure tirar a maior vantagem possível nas fases de bônus. Quanto mais pontos fizer, melhor para você

Se deixar de pegar um item, você ganha 500 pontos. Mas nem sempre isso é vantagem

Não existe apenas um caminho correto em **Woody Pop**. *Escolha seu próprio trajeto para chegar ao final do jogo*

Dicas

FANTASY ZONE

Não espere muito para entrar na loja. Ela pode sumir. As únicas armas são o "Back Shot" (tiro de costas) e "Five-Way Shot" (tiro com cinco raios).

RASTAN SAGA

Para matar o leão do nível 1, fique acima dele e atire quando ele passar.

SUPER MÔNACO GP

Para não derrapar nas curvas, solte e aperte o Botão 1 rapidamente. Você não sairá da pista e manterá a velocidade.

PACMAN

No começo do jogo, todos os fantasmas vão para cima. É melhor começar a comer pela parte de baixo da tela.

Prince of Persia

Game de enorme sucesso nos Estados Unidos, *Prince of Persia* já é conhecido e admirado por muitos micreiros brasileiros. Nesta estratégia, você vai conhecer os lances mais emocionantes da aventura de Jaffar, um plebeu apaixonado pela princesa da Pérsia. Ele tem apenas uma hora para impedir que Vizier, tirano que apoderou-se do trono do Sultão, consiga casar-se com a princesa. Para isso, Jaffar tem de fugir da masmorra do castelo, atravessar alas cheias de guardas, lâminas mortais e outros perigos. Que Alá o proteja, pois não vai ser fácil...

OS SULTÕES

Você terá de passar por vários destes inimigos em seu caminho. A manha é observar a técnica de luta de cada um e partir para cima

O ESPELHO

Na quarta fase você encontrará um espelho e não saberá o que fazer. A solução é simples: atrevessá-lo com um pulo bem longo

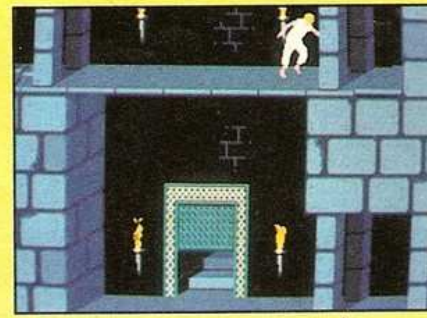
A ESPADA MÁGICA

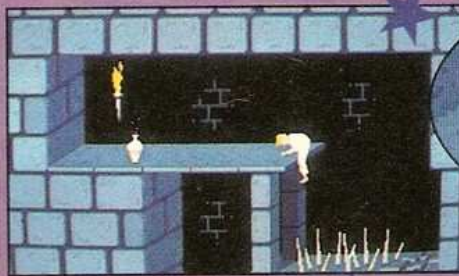
Ela está logo na primeira fase. Para encontrá-la, siga pela esquerda. Aó voltar, faça o mesmo caminho. Sem a espada mágica é impossível prosseguir neste jogo

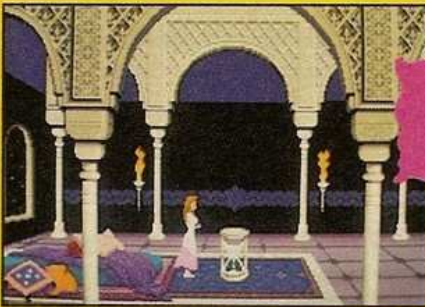
AS ESTACAS MORTAIS

Estão em todos os lugares. Brotam do chão, espetando impiedosamente quem se atreva a desafiá-las. Ande devagar e jamais se jogue de lugares altos

O CHÃO TRAIÇOEIRO

Em vários locais o chão é falso. Às vezes isso ajuda, pois os portões se abrem. Mas às vezes também atrapalha, fechando portões importantes ou criando desabamentos

OS POTES MÁGICOS

Estão espalhados por todas as fases. Os pequenos, tanto podem lhe dar vida como tirá-la de você. O pote grande aumenta seu número de vidas. Na fase 9, porém, há um pote grande com um segredo. Experimente-o

O TEMPO

Este jogo é uma corrida contra o relógio. O tempo passa e pressiona cada vez mais. Seja rápido, não vacile. E não esqueça de gravar o jogo a cada passagem importante

E Vizier disse à princesa: case-se ou morra

A ALMA

Na 12.ª fase, suba até o topo e você encontrará sua própria alma. Não a mate: guarde sua espada e ela fará o mesmo. Siga em frente e não tema a escuridão

OS PORTÕES

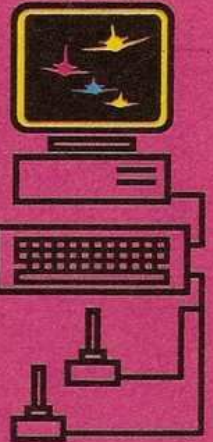
Pelo menos dois deles lhe darão muito trabalho. Um é logo o primeiro da terceira fase: depois de abri-lo, corra e dê pulos bem longos. O outro é o portão principal da oitava fase. Ao abri-lo, você ficará preso. Tenha calma, não se desespere

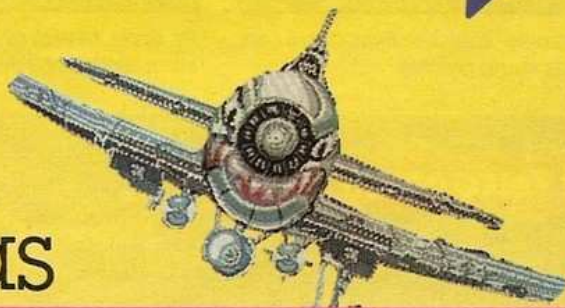
Comandos importantes

Para gravar:
Control + G
(só a partir da 3.ª fase)

Para carregar:
Control + L
(na tela de abertura)

Sair do jogo:
Control + Q
(vai para o DOS)

Resetar:
Control + R
(volta à abertura)

ESTRATÉGIA & DICAS

Dicas

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Há uma pegadinha neste game que está encafifando muita gente. Na floresta, há um tronco que "diz" ter uma catacumba escondida. Aí, o jogador dá Enter e o tronco pede para colocar o disco 22. Como este disco não existe, o jogador dá Enter novamente e o jogo pede outro disco. Não caia nessa: é grupo da LucasFilm. Não existe catacumba nenhuma. Isso é só para tirar a concentração do jogador e dificultar um pouquinho mais as coisas.

POLICE QUEST

Em certo momento você encontra um motorista bêbado. O que fazer com o infeliz? Consulte seu manual de orientação. Ele tem a resposta que você procura.

WINGS OF FURY

Para decolar, aperte a tecla 2 (<) e mantenha-a pressionada. Quando o avião estiver no ponto máximo da velocidade, aperte a tecla 4 (↑). Mantenha as duas pressionadas até o avião ficar com estabilidade suficiente.

Para pousar, aproxime-se devagar da pista, enquadrando na telinha pequena a linha do meio do navio.

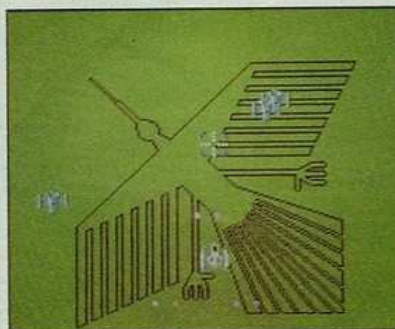
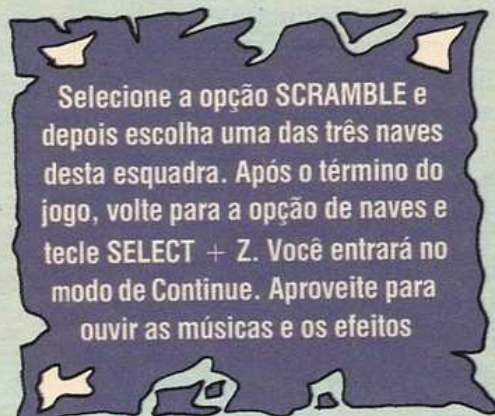
XEVIOUS – MSX 2 / MEGARAM 256KB

Ano 2012. Os satélites norte-americanos fotografaram milhares de óvnis — Objetos Voadores Não Identificados — sobre a América do Sul. Há extraterrestres atrás de briga, bem em cima das cabeças dos brasileiros, argentinos, chilenos...

Para liderar esta missão, foram enviadas duas esquadras poderosas. A esquadra Recon traz um grupo de naves Solvalou. A esquadra Scramble é formada por três naves mais potentes: Solgrado, Zeodalley e Gampmission.

A versão do *Xevious* para o MSX é melhor que a versão Arcade. Exige reflexos rápidos, mira precisa e muito mais agilidade.

Para destruir qualquer objeto que esteja na Terra, use a supermira

Selecione a opção SCRAMBLE e depois escolha uma das três naves desta esquadra. Após o término do jogo, volte para a opção de naves e tecle SELECT + Z. Você entrará no modo de Continue. Aproveite para ouvir as músicas e os efeitos

Não marque bobeira. Fuja dos óvnis; eles são muito rápidos

Os óvnis terrestres dão energias para sua nave, como esse campo de proteção

ARKANOID 2 – MSX 2 /MEGARAM 128KB

O PODER DAS CÁPSULAS

L	Faz com que o bastão vire um canhão potente
C	O bastão consegue segurar a bolinha por alguns segundos
T	O bastão vira dois (Cuidado, a bolinha passa entre os bastões)
E	O bastão fica maior
R	O bastão fica menor
I	O bastão vira uma "cobra"
S	Diminui a velocidade da bolinha
P	Vida extra
M	Destrói qualquer obstáculo
B	Abre o portal para outra fase
N	Aparecem três bolas na tela
D	Aparecem milhares de bolas na tela
Cápsula Brilhante — o jogo fica em câmera lenta	

Você é enviado a um planeta muito distante. Sua missão é vencer uma incrível partida de pimball.

Arcanoid 2 não perde em nada para a versão do Arcade. É uma adaptação perfeita para o MSX 2. O jogo ainda permite que você crie seu próprio desafio. Dá para inventar novas telas e depois gravá-las.

Dependendo da capacidade do disquete, você pode inventar e gravar mais de vinte novas fases

O jogo começa com a última tela do primeiro Arcanoid. Acerte-o sem perdão

RASTAN SAGA — MSX 2 / MEGARAM 256KB

Chega a versão deste clássico do Arcade — que foi lançado recentemente para Master e Mega Drive.

Você é o guerreiro Rastan. Sua missão é livrar o mundo de terríveis inimigos em sete fases. Pegue todos os objetos, escolha a melhor arma e boa sorte.

Para eliminar o primeiro chefe, abaixe e dê golpes de espada em suas pernas sempre que ele pular

O jogo já tem Continue. Tecle Espaço

LANÇAMENTOS & DICAS

Dicas

NEMESIS 1

Para destruir as naves do final de qualquer fase, basta desviar dos tiros e esperar que elas explodam sozinhas

DANIEL RAMALHO RIBEIRO
Pelotas — RS

NEMESIS 2 (GRADIOUS)

Tecle F-1 e digite:
LARS18TH — dá todas as armas
NEMESIS — muda de fase
METALION — dá imunidade temporária

LUCIANO FERREIRA ALVES
São Paulo — SP

LAST MISSION

Para ficar invulnerável, tecle OPERA durante a tela de apresentação

ALEXANDRE MARTINHO DE AGUIAR
Rio de Janeiro — RJ

ARKANOID 2

No decorrer do jogo, pressione F-5 ou F-10. Você passará de fase automaticamente, mas a dica é limitada

SANDRO ZANELLO
Brasília — DF

STAR SOLDIER

Para obter vidas infinitas, digite o programa:

```
10 BLOAD"SOLDIER1.BIN"
20 POKE &H908B,0
30 DEFUSR= PEEK(&HFCC0)*256+PEEK(&HFCBF)
40 A = USR(0)
50 BLOAD "SOLDIER 2.-BIN",R
```

METAL GEAR (MSX 2)

No início do jogo, tecle F1, E e digite uma das senhas abaixo:
DS4, para começar o jogo com quatro estrelas;
HIRAKE GOMA, para começar com oito cartões

EDINALDO LIMA SANTOS JR.
Vitória de Santo Antão — PE

PENGUIN ADVENTURE (MSX 2)

Na tela de selação, digite NORIKO e consiga Continues teclando F5 sempre que der Game Over.

HUGO MACHADO SEGUNDO
Fortaleza — Ceará

YEAR KUNG FU 2

Para ficar com 98 vidas, tecle rapidamente na tela de seleção, 1 ou 2 players, as letras E SS CCC FFFF

GUSTAVO HENRIQUE
Brasília — DF

WONDER BOY

No início do jogo, aperte ESC e depois pressione simultaneamente O, N, S, U, D, H e você passará automaticamente de fase. Isto poderá ser repetido a qualquer momento do jogo

ROGÉRIO CASTELLAR MONTEIRO
Florianópolis — SC

THEXDER

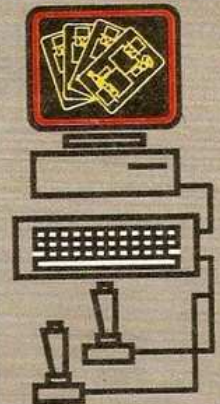
Para ficar invulnerável e pegar vidas infinitas, digite os códigos abaixo no sistema Basic:

```
10 BLOAD"THEXDER.BIN"
30 POKE &HA88B,0: POKE &HA88E,0:POKE &HA968,201
40 X= &HB784: POKE X,0: POKE X + 1,77 : POKE X+2,66: POKE X+3,67: POKE X+4,70
50 DEFUSR = &HD000: A= USR(0)
60 BLOAD "THEXDER.-BIN",R
```

ZANAC 1

Para conseguir vidas infinitas, digite:

```
10 BLOAD"ZANAC1.BIN"
20 POKE &H9654,0
30 DEFUSR = &HD000: A=USR(0)
40 BLOAD"ZANAC2.BIN",R
```

Para continuar, ESC e Espaço

Os lançamentos Underdeadline, Columns e Penguin Adventure são da Paulisoft, fone (011) 37-1814

EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Belinda Santos
Supervisor de Arte: Michel Spitale
Chefe de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramador: Celso da Silva Gama, João Ailton O. de Andrade
Colaboradores: Arte - Ely Ana Manso Bastos, Silene Pereira de Miranda **Revisão** - Suzete Stimpel **Fotografia** - Ivan Carneiro, Plínio Borges, Rose Miranda **Ilustrações** - Rick, Spacca **Consultores** - Alan Peixoto Eloy de Melo, Christian Zaharic, Marcelo Hayashida, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira, Tadeu Cerqueira Pereira **Texto** - Déborah Peleias **Correspondente internacional** - Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Gerente: Rosangela Cassilio
SP-Contatos: Claudia Solano, Ronaldo Liparelli
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Wladimir Xavier de Almeida

COMERCIAL

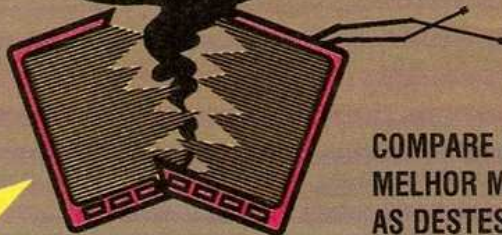
Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: Adriana Grancini
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE
Diretor Geral: Carlos Alberto Araújo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa
COMUNICAÇÃO:
Diretor: Rogerio Rahier
SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Baroni
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emilio Rondeau (Los Angeles)
Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretora Responsável: Liége de Lima Dória Castelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - S/ 1533/34 - CEP 20020. Tel. (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax (021) 532-1468. Telegramas Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: fevereiro/92 **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222

ANER IVC

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

COMPARE SUA MELHOR MARCA COM AS DESTES FERAS

AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto! Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479 — São Paulo, SP.

• NINTENDO •

Jogo	Pontuação	Nome
ADVENTURE ISLAND	254.090	Panagiote de Sousa Sotirakis, PA
AFTER BURNER	16.673.870	Eduardo Fonseca, SP
BATTLETOADS	999.999	Dalton Mota Oliveira, MG; Eduardo Fonseca, SP; Glauco Desidério, SP; Rogério Hiroshi Horii, SP
CABAL	160.790	Alexandre Marcolino, RJ
CASTLEVANIA	999.990	Eduardo Fonseca, SP
DONKEY KONG	202.300	Paulo Aparecido Zeferino, SP
DRAGON NINJA	701.900	Rogério Hiroshi Horii, SP
GALAXY 5000	3.879.600	Renato Brondi Barros, SP
GODZILLA	21.031.720	Eduardo Fonseca, SP
KUNG FU	999.999	Paulo Aparecido Zeferino, SP
NINJA GAIDEN 3	999.990	Flávio Henrique A. Deminicis, RJ
ROLLING THUNDER	153.410	Jásson Souza Moreira, BA
RUSH'N ATTACK	9.999.990	Paulo Aparecido Zeferino, SP
SHINOBI	584.900	Eduardo Fonseca, SP
SUPER CONTRA	9.999.990	Rogério Hiroshi Horii, SP
TOP GUN 1	2.531.400	Paulo Roberto Machado, SP

• MASTER SYSTEM •

Jogo	Pontos	Jogador
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	113.200	André G. de Souza, SP
ALEX KIDD THE LOST STARS	652.800	André Fernandes Maia, MG
DYNAMITE DUX	4.782.350	Bruno Nassif, RJ
MOONWALKER	999.990	Clayton Bueno da Silva, SP
R-TYPE	1.262.300	Paulo da Silva Pereira, SP

VIGILANTE

99.900

Flávio José da Silva, PR
Gustavo Santos Sayão, SP
Rodrigo dos Santos Sayão, SP

ZILLION 2

9.999.990

Paulo da Silva Pereira, SP

• MEGA DRIVE •

ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

9.990

Cristiano Mendes Domiciano, SP
Tiago Lordello de A. Vieira, SP

Jogo	Pontos	Jogador
ATOMIC ROBO KID	378.700	Vicente Morales Filho, SP
D.J. BOY	10.042.900	Vicente Morales Filho, SP
DYNAMITE DUKE	1.033.490	Cristiano Mendes Domiciano, SP
SHADOW DANCER	3.156.300	Cristiano Mendes Domiciano, SP
SHAPES AND COLUNS	20.445.312	Rene Narciso Pavan, SP
SPIDERMAN	157.050	Márcio Beltrão, RJ
STRIDER	655.350	Evandro Sartoretto, BA

SUPER MÔNACO GP

144

Dalton Iwazaki, SP
Rene Narciso Pavan, SP

Jogo	Pontos	Jogador
SWORD OF VERMILLION	999.990	Rene Narciso Pavan, SP

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FAMA
Música e Ídolos

HIT
Música, Mercado e Negócios

FLUIR
Surf

BODYBOARD
Bodyboard

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479. TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril/Abrilpress
Rio de Janeiro
r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - s/1533/34 - CEP 22290, Fone: (021) 546-8282, RJ. Telex 2122674 EDAB BR
Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213)474-7851
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990/5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99
PUBLICIDADE
Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134/226-3644 FAX
Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia
Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720/801, CEP 90060. Fone: (0512) 23-9528, Porto Alegre - RS; (0482) 44-8224 Florianópolis - SC; (041) 234-0439, Curitiba PR
Norte/Nordeste: Toda-Mídia Representações Ltda. Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

Os jogos e personagens que aparecem nesta seção não são verdadeiros, mas apenas invenções para divertir os leitores

GAME CASSETAÇÃO

Tirando um sarro dos VIDEOGAMES

Texto: EMEDÊ

Os últimos lançamentos em consoles

MAGA DRIVE

O aparelho mais vendido em Patópolis. Foi criado pela bruxa Maga Patalógica. Tem 16 bits, duas asas de morcego e três pernas de sapos.

Jogo principal: Pac Moedinha número 1

MAGAL DRIVE

Aproveitando a nova onda, o famoso cantor Sidney Magal também lançou o seu console de 16 bits acelerados. Ele vai fazer concorrência ao recém-lançado Brega Drive.

Jogo principal: Cigana Sandra Rosa Madalena x Rainha da Sucata

NERO GEO

Os romanos antigos curtiam muito este console, inspirado no famoso imperador Nero. Como ainda não haviam inventado as pilhas, o Nero Geo funcionava à base de fogo. Muito fogo.

Jogo principal: O Extintor do Futuro

MOONWALKER II

Neste jogo, o objetivo de Michael Jackson é ficar cada vez mais branco. Para isto, ele precisará ir juntando todos os copos de leite, caixas de Omo e sucos de graviola que encontrar pelo caminho. No segundo estágio, Michael Jackson passará por uma terrível prova de Matemática. Cuidado para não dar um branco na hora! Se tirar nota 10, você encontrará uma fase secreta — uma sala de votação. Dentro da cabine, não bobeie: basta votar em branco. No final da história, um show de efeitos especiais: Michael Jackson não se transforma em pantera, como no clip. Ele vira mesmo um urso polar.

⋆ Estratégia: o sonho de Michael Jackson é ter vidas infinitas. Para que isso aconteça, mantenha o cartucho dentro do freezer.

ATARIX

Videogame de primeira geração, inventado pelos gauleses.

Jogo principal: Pac Javali

BASTIDORES

⋆ Está quase pronto o videogame do Chapolim. O projeto, no entanto, ainda está guardado debaixo de sete "chaves".

⋆ Por falar em SBT, teremos também um novo cartucho baseado no programa de strip-tease *Cocktail*. Seu nome: A Pequena Cereja.

RENDA-SE

VOCÊ ESTÁ CERCADO

A VIDGAME não te dá chance de escapar e cerca a sua locadora com as melhores oportunidades.

SEGURANÇA TOTAL
Fornecemos nota fiscal coberta pela 4ª via de importação.

GAMES DISPONÍVEIS
Battletoads • Fester's Quest • Silver Surfer • Beetlejuice • Bugs Bunny • Rocketeer • High Speed • Indiana Jones L. Crusade • Little Mermaid • Spider man • Sonic • Street Smart • Ka-Ge-Ki • Streets of Rage • Hockey • Lackers X Celtics • Fantasia • Budokan • E mais 400 títulos.

FRANCHISING E ASSESSORIA
O melhor atendimento para locadoras de vídeo interessadas em games e assessoria inteiramente grátis.

SUPER NESS
F Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World • Gradius III • Populous • Pilot Wings • Zelda III • Actraiser • R-Type II

NEO GEO
Nam 75 • Ninja Combat • Supier Spy • Magician Lord • Sengoku

ARCADE
Você vai querer ter um em sua loja. Mais versátil que o fliperama, você pode trocar o console e o jogo.

CONSOLES
SUPER NESS (transcodificado na origem) NEO GEO • MEGA DRIVE • GAME BOY • GAME GEAR

VIDGAME

ACEITAMOS cartões de crédito Dinners, Credicard, Visa e American Express

Rua Visc. de Pirajá, 411 sl. 202 - Ipanema - Tel.: (021) 287-0949/521-8497 - Fax: (021) 287-0949 - CEP 22410 - Rio de Janeiro - RJ

Av. Ns. de Copacabana, 1.133 - Lj. 108 - Copacabana - Tel.: 267-0543 - CEP 22070 - Rio de Janeiro - RJ

Nos classificados e serviços deste caderno estão as dicas e ofertas que você procura

COMPRO

▶ Compro o cartucho *Simpson 1* ou *2* do sistema Nintendo. Tratar com Helio Mota Pimentel, Rua Zacarias Bento Nascimento, 82, CEP 29190, Araruz — ES, ou tel. (027) 256-1237.

▶ Compro cartuchos e acessórios usados para Nintendo, Master e Mega Drive. Tratar com Helton Flávio Fonseca, Rua Avelino Camargos, 215, CEP 32260, Contagem — MG, ou tel. (031) 331-1847.

▶ Compro um Game Boy em perfeito estado, com manual e um cartucho. Tratar com Luiz Eduardo de Souza, Rua Beta s/n.º, Campo Novo, CEP 29800, Barra de São Francisco — ES.

▶ Compro os seguintes cartuchos de padrão Nintendo: *Futebol, World Champ, Ninja Gaiden 2, Castlevania* e *Double Dragon 3*. Tratar com Ademilson Novaes de Brito, Rua Engenheiro Alexandre Machado, 407, CEP 07040, Guarulhos — SP.

▶ Compro o cartucho *Super Mario Bros 3*, em bom estado. Tratar com Sani Roberta Pereira Elisei, Rua Mariana Resende Costa, 65, Vila Brasil, CEP 12700, Cruzeiro — SP.

▶ Compro um Top Game VG 8000, em bom estado de conservação. Tratar com Gildemar Lopes, Rua Onofre de Andrade s/n.º, CEP 75620, Pontalina — GO.

▶ Compro a revista AÇÃO GAMES 17-A e 26-A. Tratar com Daniel Marques, Rua Fábio, 406, Vila Formosa, CEP 03378, São Paulo — SP.

▶ Compro um Mega Drive, usado, com um cartucho. Tratar com Sérgio Lindau, Praça João Lourenço, 133, CEP 37140, Areado — MG.

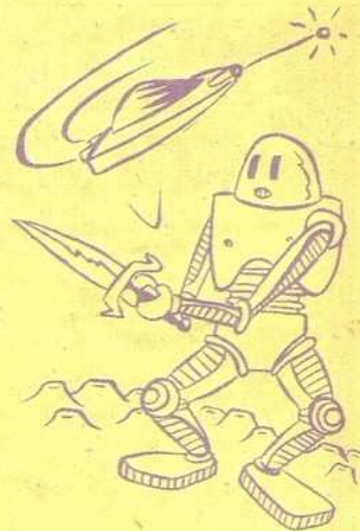
▶ Compro cartuchos de Mega Drive, Master System, Nintendo e o portátil Game Gear. Tudo nacional. Tratar com Renato Augusto de Lima, Rua Lindório Eduardo de Castilho, 343, CEP 16300, Penápolis — SP.

▶ Compro a revista AÇÃO GAMES n.º 6, em bom estado de conservação. Tratar com Alexandre, Rua João Ribeiro de Barros, 1000, apto. 309, CEP 18080, Sorocaba — SP.

▶ Compro qualquer videogame de terceira geração. Tratar com Fabiano Gonçalves da Silva, Rua Maria Auxiliadora, 941, CEP 12460, Campos do Jordão — SP, ou tel. (0122) 62-1505.

▶ Compro os seguintes cartuchos de Mega Drive: *Sonic, Fantasia, Super Monaco G.P., Castle of Illusion, Batman, Spider Man* e *Lakers x Celtics (NBA)*. Tratar com Maurício Aquati, Rua Dr. Edmundo José de Lima, 40, CEP 05366, São Paulo — SP, ou tel. (011) 869-6475.

▶ Compro um Master System em bom estado. Tratar com Vandré Miguel Ramos, Rua 7 de Setembro s/n.º, CEP 84220, Sengés — PR, ou tel. (0439) 67-1144.

▶ Compro cartuchos de Mega Drive. Tratar com Rafael de Sousa R. Monte, Rua Presidente Vargas, 76, CEP 37520, Pedralva — MG.

▶ Compro o cartucho *Sword of Vermillion* ou outros Role-Playing Games, para Mega Drive, em perfeito estado e com manual de instrução. Tratar com Marcelo M. Nascimento, Av. Brigadeiro Luís Antônio, 1765, CEP 01317, São Paulo — SP.

▶ Vendo um Nintendo americano, seminovo, com pistola, dois joysticks e um cartucho com dois jogos. Tratar com Milena Machado, Rua Canuí, 90, Jacarepaguá, CEP 22750, Rio de Janeiro— RJ, ou tels. (021) 342-0047 e 259-1186.

▶ Vendo um Atari 2600, seminovo, com 11 cartuchos e manual de instrução. Tratar com Renato Andrean, Rua Cel. Antônio Barbosa Lima, 179, CEP 14000, Franca — SP, ou tel. (016) 723-2226.

▶ Vendo um Mega Drive importado com os cartuchos *Super Mônaco GP* e *Castle of Illusion.* Tudo em bom estado de conservação. Tratar com Winnetou Lissa, Rua João Alencar Guimarães, 591, CEP 80310, Curitiba — PR, ou tel. (041) 242-8471.

▶ Vendo um Famicom japonês, seminovo, com quatro cartuchos, sendo que um possui 42 jogos. Tratar com Elton Pires de Andrade Santos, Rua Almirante Barroso, 485 Fundos, Centro, CEP 85890, Foz do Iguaçú — PR, ou tel. (0455) 74-2161.

▶ Vendo um Master System II, novo, na caixa, com os cartuchos *Kenseiden, Eswat* e *Jogos de Verão.* Tratar com Márcio de Lorenzi Steiger, Rua Faustino Porto, 200, apto. 903, Boa Viagem, CEP 51020, Recife — PE, ou tel. (081) 326-2261.

▶ Vendo um Master System, com óculos, pistola, um Rapid Fire, um controle Quick Shot, um Power Tron e nove cartuchos. Ou troco por um Mega Drive com três cartuchos. Tratar com Rodrigo César Butilheiro, Rua Álvaro Mata, 55, apto. 404, CEP 31250, Belo Horizonte — MG.

▶ Vendo os seguintes cartuchos de padrão Nintendo: *Top Gun 1, Ninja Gaiden, Elevator Action, Super Mario 1, Jackal* e Douge Ball. Tratar com Fernando D. A. Castro, Rua Vinâ Del Mar, 72, CEP 09860, São Bernardo do Campo — SP, ou tel. (011) 451-3876.

▶ Vendo o cartucho *Punch Out,* de padrão Nintendo americano. Tratar com Miguel F. Singer, Rua Vieira de Moraes, 601, apto. 134 B-2, Campo Belo, CEP 04617, São Paulo — SP, ou tel. (011) 241-0593.

▶ Vendo o videogame Master System com o cartucho *Double Dragon 2,* com apenas um dia de uso. Tratar com Reginaldo Barbosa da Silva, Rua Leopoldo Machado, 839, CEP 68900, Macapá — PA, ou tel. (096) 223-4761.

▶ Vendo um Master System com um joystick, uma pistola e dois cartuchos. Tratar com Marcos Vinicius de Almeida, Rua Domingos Ferreira, 20, apto. 1002, Copacabana, CEP 22050, Rio de Janeiro — RJ.

▶ Vendo os cartuchos *After Burner 2* e *Phelios* (Mega Drive) importados, em ótimo estado do conservação. Tratar com Daniel de Almeida, Rua André Natalli, 412, Jd. Popular, CEP 03670, São Paulo — SP, ou tel. (011) 943-4053.

▶ Vendo os seguintes cartuchos de Nintendo americano: *Double Dragon 2, Tartarugas Ninja 2, Mario Bros 1, Top Gun 1* e *Predator.* Tratar com Márcio Teles Pitanga, Rua Gustavo Augusto Rezende, 308, F-1, apto. 104, CEP 21931, Rio de Janeiro ou tels. (021) 363-1540 e 393-9702.

▶ Vendo um Phantom System, com sete cartuchos e um adaptador. Tudo em bom estado. Tratar com Mário Fiaschi, Rua Iperoig, 910, Perdizes, CEP 05016, São Paulo — SP, ou tel. (011) 263-2099.

▶ Vendo um Master System com três cartuchos e uma pistola. Tudo nas caixas e com manuais de instrução. Tratar com Rodrigo da Cunha Pedroso, Av. Dr. Alberto Sarmenta, 1115, Castelo, CEP 13070, Campinas — SP, ou tel. (0192) 43-8198.

▶ Vendo um Nintendo americano com tapete Power Pad, transcodificador e vários cartuchos. Tratar com Felipe Penna Moreira, Rua Jacurici, 238, apto. 169, CEP 01453, São Paulo — SP, ou tel. (011) 829-9665.

▶ Vendo um Super Game CCE, com dois cartuchos. Tratar com Marcel Faleiros, Rua Oriental, 205, CEP 79300, Corumbá — MS.

▶ Vendo um Master System com pistola Light Phaser, óculos 3D, cinco cartuchos e um MSX Expert com drive separado, data corder e 112 jogos. Tratar com Rodrigo M. Gomes Ferreira, Rua Jovri, 491, Vila Assunção, CEP 09180, Santo André — SP, ou tel. (011) 440-8126.

▶ Vendo os cartuchos *Thunder Blade* (do Master System) e *Super Pitfall* (de padrão Nintendo americano) nas caixas e com manuais de instrução. Tratar com Guilherme R. Rubini, Rua João de Araújo, 241, CEP 37700, Poços de Caldas — MG, ou tel. (035) 721-8168.

▶ Vendo um Atari 2600 e 20 cartuchos. Tratar com Armando Carlos de Pina Filho, Rua Bulhões Marcial, 69, CEP 21250, Rio de Janeiro — RJ, ou tel. (021) 351-5726.

▶ Vendo um Dynavision II com três controles, uma pistola e dois cartuchos. Tratar com César A. da Silva, Rua Flávio Tambellini, 49, CEP 09870, São Bernardo do Campo — SP, ou tel. (011) 418-4773.

▶ Vendo um Top Game, com os cartuchos *Rush'n Attack, F-15 City War, Stealth ATF, Top Gun 2* e *Predator.* Tudo novo, na caixa e com garantia. Tratar com Paulo César Girardi, Rua Moron, 2945, CEP 99010, Passo Fundo — RS.

▶ Vendo óculos 3D do Master System e um cartucho. Ou troco por um Top Game ou Dynavision. Tratar com Thiago Abreu dos Santos, Av. Osvaldo Cruz, 87, apto. 711, Flamengo, CEP 22250, Rio de Janeiro — RJ, ou tels. (021) 228-4348 e 551-2183.

▶ Vendo cartuchos e controles de Nintendo americano. Tratar com Felipe Borelli, Rua Orange, 35, CEP 06700, Cotia — SP, ou tels. (011) 492-6194 e 492-6033.

▶ Vendo um Bit System, seminovo, com dois cartuchos. Tratar com Bruno Passos de Souza Rigo, Lad. Cruz da Redenção, 282, apto. 202, Edifício Alice, Salvador — BA, ou tel. (071) 358-0650.

▶ Vendo um Super Game VG 5600, novo, na caixa, com três cartuchos e dois controles perfeitos. Tratar com Luiz Antônio Miranda da Silva, Rua Adelardo F. de Carvalho, 208, CEP 37130, Alfenas — MG, ou tel. (035) 921-1906.

▶ Vendo um videogame Atari 2600, em perfeito estado, com os cartuchos *Smurf, Enduro* e *River Raider 1.* Tratar com Márcio Rodrigues Markus, Rua Eugênio de Oliveira e Silva, 10, Jd. Rodolfo Pirani, CEP 08310, São Paulo — SP.

▶ Vendo um Phantom System com adaptador e 14 cartuchos (de padrão Nintendo japonês, Phantom e Dynavision). Tratar com Raul Simonsen Stolf, Rua João Lourenço, 386, Vila Nova Conceição, CEP 04508, São Paulo — SP, ou tel. (011) 241-1931.

▶ Vendo um Master System, com pistola, um Rapid Fire e cinco cartuchos. Tudo nas caixas. Tratar com Fábio M. Rago, Rua Vasconcelos Drumond, 550, apto. 01, CEP 01548, São Paulo — SP, ou tel. (011) 272-1029.

▶ Vendo um Master System, com 15 cartuchos, uma pistola e um Rapid Fire. Tratar com Antônio Sérgio Fevereiro Jr., Rua Desembargador Isidro, 145, apto. 302, Tijuca, CEP 20521, Rio de Janeiro — RJ, ou tel. (021) 268-0900.

▶ Vendo um videogame Atari 2600 com joysticks e cartuchos. Tratar com Marco Aurélio, Av. . Marechal Deodoro, 73, apto. 81, CEP 11060, Santos — SP, ou tel. (0132) 4-0096.

▶ Vendo um Atari com 17 cartuchos, em ótimo estado. Tratar com Pablo Fabiano de Lima Neves, Rua Alberto da Costa Vaz, 67, CEP 03986, São Paulo — SP.

▶ Vendo um Master System com pistola, um Rapid Fire e sete cartuchos. Tratar com Rodrigo T. Ribeiro, Rua Félix Gomes da Costa, L 16, Q.32, CEP 24350, Niterói — RJ, ou tel. (021) 717-7253.

▶ Vendo quatro cartuchos do Master System. Tratar com Nicola Santos Dutra, Rua Engenheiro R. Bax, 493, Santa Amélia, CEP 31510, Belo Horizonte — MG, ou tel. (031) 443-3199.

▶ Vendo um Master System completo, uma pistola,um Rapid Fire e 22 cartuchos. Tratar com Leni e Fernando Sporques, Rua Cipriano Jucá, 92, Jardim das Bandeiras, CEP 05436, São Paulo — SP.

▶ Troco um Master System novo, com uma pistola Light Phaser, óculos 3D e quatro cartuchos, por um Phantom System, com quatro cartuchos, pistola e um adaptador ou um Nintendo americano. Tratar com Ramon Farias Matos, Rua Quatro, 20, CEP 45600, Itabuna — BA, ou tel. (073) 211-5080.

▶ Troco uma bicicleta Caloi Cross, azul metálica, em bom estado, por um Mega Drive ou Phantom System ou Master System 2 com um cartucho. Tratar com Fernando G. Ribeiro, Rua Cecília Meireles, 130, COHAB I, CEP 89520, Curitibanos — SC.

▶ Troco um Phantom System, seminovo, com o cartucho *Super Pitfall*, por um Mega Drive com o cartucho *Altered Beast*, em bom estado. Tratar com Pablo de Freitas Dias, Rua Dr. Luiz Antônio G. da Silveira,44, CEP 27200, Piraí — RJ, ou tel. (0244) 31-1382.

▶ Troco um Master System com pistola, óculos 3D, com ou sem joysticks originais, Rapid Fire e 17 cartuchos, por um Mega Drive com quatro cartuchos. Tratar com Marcelo Soares Pinheiro,Rua Silva Rabelo, 91, bloco 2, apto. 304, CEP 20731, Rio de Janeiro — RJ, ou tel. (021) 269-8244.

▶ Troco um Master System com dois joysticks, uma pistola Light-Phaser, óculos 3D e dois cartuchos *(Vigilante* e *Missile Defense)*, tudo na caixa, por um Mega Drive com dois cartuchos. Tratar com Leonardo Barbosa de Menezes, Rua José Ferreira, 130, Califórnia I, CEP 30850, Belo Horizonte — MG, ou tel. (031) 466-1076.

▶ Troco um Master System com dois cartuchos, uma pistola,óculos 3D e joystick por um Mega Drive. Tratar com Daniel Fidalgo, Rua Tristão Pinto, 1227, CEP 97300, São Gabriel — RS, ou tel. (055) 232-2010.

▶ Troco um Phantom System com cartuchos, pistola e adaptador J-72 por um Mega Drive com o cartucho *Altered Beast*. Tratar com Silmar Franco Lima, Rua Monsenhor Gaspar Sadoch, 511, apto. 102, CEP 41700, Salvador — BA, ou tel. (071) 231-1535.

▶ Troco um Bit System com quatro cartuchos, por um Dynavision II ou III ou um Master System I. Tratar com Paulo Roberto Costa Jr., Rua Visconde de Itamarati, 74, apto. 503, bloco 2, CEP 20550, Rio de Janeiro — RJ, ou tels. (021) 264-9913 ou 273-2880.

▶ Troco um Nintendo americano, com uma pistola, um controle turbo e um cartucho com 190 jogos incríveis, por um Mega Drive com três cartuchos. Tratar com Fábio Bérgamo de Moura, Rua Coroados, 185, Vila Anastácio, CEP 05092, São Paulo — SP.

▶ Troco um Master System I com 30 cartuchos, uma pistola, um óculos 3D e um Rapid Fire, por um Mega Drive com adaptador e alguns cartuchos. Tratar com Eric Jun Uarabayashi, Rua Matilde Diéz, 438, J. Consórcio, CEP 04438, São Paulo — SP, ou tel. (011) 563-1909.

▶ Troco o cartucho *Kabuki Quantum Fighter* (Nintendo), na caixa por algum desses: *Battletoads, The Last Ninja, Paper Boy, Peter Pan and the Pirates, The Little Mermaid, The Little Ninja Brothers.* Tratar com Rodrigo Figueiredo, Rua Coronel Querino, 1457, apto. 131, CEP 13023, Campinas — SP, ou tel. (0192) 52-3451.

▶ Troco um Master System com pistola e um cartucho, por um Bit System com um cartucho. Tratar com Pedro Emílio Maia de Abreu,SQN 404, bl. D, apto. 308, CEP 70845, Brasília — DF, ou tel. (061) 223-1672.

▶ Troco um Master System, uma pistola Light Phaser, um Rapid-Fire e dois cartuchos, por um Mega Drive (pago a diferença). Tratar com Fábio Casarotto, Rua Carlos Dresher Filho, 41, apto. 245, CEP 95700, Bento Gonçalves — RS, ou tel. (054) 252-2830.

▶ Troco os minigames *Donkey Kong Jr.* (Nintendo), *Wester Bar, Auto Race, Jumping Boy* e *Hungry Dragon* (Casio), por um adaptador de Master System ou cartuchos de Mega Drive. Tratar com Jaime Sales, Rua Apodi, 590, apto. 901, CEP 59020, Natal — RN, ou tel. (084) 222-2185.

▶ Troco um Master System com pistola e os cartuchos *Shapes and Columns* e Shooting G, por um Phantom System com adaptador e três cartuchos; ou um Bit System com adaptador e dois cartuchos; ou um Top Game VG 9000 com dois cartuchos ou um Dynavision III com um cartucho ou um Mega Drive com um cartucho. Tratar com Gabriel Barreto Dinelli, Rua Senador Rollemberg, 550, apto. 1101, CEP 49015, Aracaju — SE, ou tel. (079) 222-4090.

▶ Troco um Master System com pistola, um Rapid Fire e 11 cartuchos por um Mega Drive com ou sem cartuchos. Tratar com Rodrigo Thompson, Rua Félix Gomes da Costa, lote 16, Q.32, CEP 24350, Niterói — RJ, ou tel. (021) 717-7253.

▶ Troco os cartuchos *Last Battle* e *Grand Kurican* por *Eswat* ou *Moonwalker* ou *Castle of Illusion*. Tratar com Akira Yamashita, Av. São Paulo, 529, CEP 79735, Deodápolis — MS, ou tel.(067) 448-1220.

▶ Troco os cartuchos *Road Fighter,1942* e *Hogan's Alley* (Nintendo japonês), por *Top Gun, Life Force, Ninja Gaiden 2* ou *Super Contra* (Nintendo americano). Tratar com Alcyney Rodrigues de Oliveira,Av. Tapirapés, 1057, CEP 68540, Conceição do Araguaia — PA.

▶ Troco um Phantom System com os cartuchos: *Gauntlet, Urban Champion, Rayd on Buy, Lunar Pool* e *Valquiriam,* tudo em ótimo estado, por um Mega Drive com um cartucho e no máximo seis meses de uso. Tratar com Daniel Nesher B. Cherene, Rua Barão de Miranda,45, CEP 28040, Campos — RJ, ou tel. (0247) 23-8624.

▶ Troco o cartucho *Tartarugas Ninja 2* (Nintendo), em ótimo estado, por *The Simpsons* ou *Double Drible* ou *Yo! Noid.* Tratar com Heraldo Querino de Moraes, Rua João Kopke, 100, Bom Retiro, CEP 01124, São Paulo — SP, ou tel. (011) 228-0012.

▶ Troco um Master System com um cartucho de dois Mega, por um Nintendo americano com dois cartuchos. Tratar com Ricardo Peres, Rua Osvaldo Aranha, 1159, CEP 96450, Dom Pedrito — RS, ou tel.(0532) 43-1921.

▶ Troco um Atari Dactar, bem conservado, com dois joysticks, cinco cartuchos, sendo um com oito jogos e um com quatro, por um Nintendo japonês ou americano ou um Dynavision II, com dois joysticks. Tratar com Marcelo Araújo de Queiroz, Rua Manoel Barata, 891, sala 4, CEP 66020, Belém — PA, ou tel. (091) 224-7676.

▶ Troco um Master System com joystick e o cartucho *Alex Kidd,* por um Bit System com adaptador japonês e o jogo *Super Mario Bros 3* ou um Top Game VG 9000 com cinco jogos. Só faço negócio com pessoas de Belo Horizonte. Tratar com Gilson Bretas dos Santos, Rua Dona Nair, 145, CEP 30610, Belo Horizonte — MG, ou tel. (031) 383-2027.

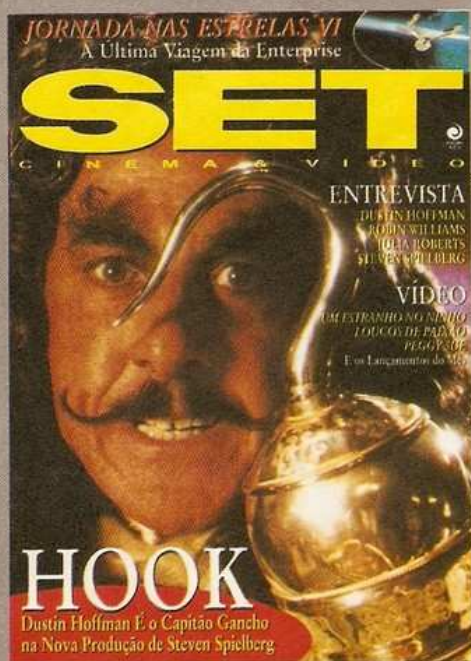
DESAFIO

▶ Desafio qualquer "moleque" a me vencer no jogo *Indiana Jones e a Última Cruzada,* do Master System. Aposto o Bit System do meu irmão. Simone P. Dias, SQS 205 — H — 206, CEP 70235, Brasília — DF ou tel. (061) 244-7067.

▶ Desafio qualquer um que more em Londrina (ou na região) a disputar *Castle of Illusion,* do Game Gear. Enio Tsutsumi. Av. Garibaldi Deliberador, 99, apto. 15, CEP 86050, Londrina — PR ou tel. (0432) 39-0564.

▶ Desafio qualquer pessoa viciada em *Jogos de Verão,* do Master System, a me vencer na etapa de BMX. Kelly Brasil, Rua Tibúrcio Cavalcanti, 2385, Fortaleza — CE ou tel. (085) 244-2590.

▶ Desafio Fernando Ferreira Matias ou qualquer outro interessado para um grande duelo no cartucho *Castle of Illusion,* do Mega Drive. Tratar com Álvaro B.C.D. de Vasconcelos, Q 605, BC — F, apto. 201, Cruzeiro Novo — DF.

Você também pode participar. Mande seu anúncio para a Revista AÇÃO GAMES/CLASSIFICADOS, Caixa Postal 66254, São Paulo — SP.

▶ **BIG GAME CLUB** — Rua Emílio de Vasconcelos, 282, Canaan, CEP 35774, Paraopeba — MG. Clube destinado aos portadores de consoles padrão Nintendo. Troca, compra e vende cartuchos e acessórios. Fornece dicas e estratégias. Para ficar sócio, envie uma carta.

▶ **CLUBE AMIGOS DOS GAMES** — Rua Boulevard Suisso, 29, Nazaré, CEP 40050, Salvador — BA. Clube recém-inaugurado destinado aos jogadores de Sega e Nintendo. Os sócios recebem um jornal com dicas, lançamentos e quadro de recordes. Para ser sócio, basta remeter uma carta.

▶ **100% GAMES** — Rua Pico das Águas, 161, São Geraldo, CEP 69053, Manaus — AM. Clube destinado aos feras dos sistemas Sega e Nintendo. Os sócios terão acesso a dicas quentíssimas de seus jogos. Também serão informados de promoções e lançamentos. Para ficar sócio do clube, é só enviar uma carta dizendo qual seu tipo de console e cartuchos.

▶ **DIGITAL MASTER SOFT** — Rua Angustura, 228 - 2B, Serra, tel. (031) 224-8956, CEP 30210, Belo Horizonte — MG. Trabalha com MSX, MSX2, MSX0 Plus, PC (XT, AT), Amiga e Spectrun 48K e 128K. Alugam e vendem jogos e aplicativos para estes micros. Escreva e peça seu catálogo grátis.

▶ **MANIAC GAME CLUB** — Rua Ângelo Scudeler, 29, CEP 09360, Mauá — SP. O clube é destinado aos usuários dos sistemas Sega e Nintendo. Fornecem dicas e informações através de um jornalzinho xerocado (fanzine). Cada sócio paga uma taxa de inscrição e outra mensal.

▶ **POLATO'S GAME CLUB** — Rua 18 de julho, 999, CEP 88100, São José — SC. O objetivo do clube é ajudar os gamemaníacos de todos os sistemas a encontrar muitas dicas, passagens secretas e passwords. Para se associar, basta enviar uma carta. O sócio receberá uma carterinha e adesivos do clube.

▶ **RAIDERS CLUB** — Rua Hans Staden, 86, City Butantã, CEP 05506, São Paulo — SP. O clube funciona por correspondência e não tem fins lucrativos. Os sócios recebem jornal com dicas de seus jogos. Para ser sócio, é preciso ser jogador de Mega Drive ou Super NES (Super Famicom). Mande uma carta dizendo quais são seus cartuchos, junto com seu nome, endereço e data de nascimento.

▶ **CLUBE MEGAMANÍACOS** — Rua Dr. Brasílio Rodrigues dos Santos, 236, CEP 14300, Batatais — SP. O clube dá dicas de jogos sempre que o associado precisa. Promove campeonatos entre os sócios. Quem quiser participar é só mandar nome, endereço, data de nascimento, junto com a taxa de inscrição (Cr$ 500,00).

▶ **MASTER GAMES CLUB** Rua 9 de Julho, 17, apto. 06, Centro, Macatuba — SP. Clube formado por feras em games de qualquer sistema. Quem estiver interessado em fazer parte envie uma carta para o endereço acima.

▶ **PLAYGAME CLUB** — Avenida 36, 1015, Santana, CEP 13500, Rio Claro — SP. O clube realiza sorteio de brindes e acessórios. Os associados recebem um jornal mensal com os lançamentos e dicas dos sistemas Sega e Nintendo.

▶ **SUPER START GAME CLUB** — Av. Boa Viagem, 3892, apto. 701, Corbusier, CEP 51020, Recife — PE. O clube dispõe de carteirinha de sócio e jornal bimestral. Além de promover eventos e campeonatos, os fundadores são feras na maioria dos jogos de Nintendo e Mega Drive. Para ser sócio, basta enviar uma foto 3x4, endereço e telefone.

Divulgue você também as atividades do seu clube ou associação. Basta escrever para a revista AÇÃO GAMES — CLUBES, Av. Nações Unidas, 5777, 3.° andar, CEP 05479, SP.

SÃO CARLOS (SP)

MENF'S VÍDEO GAME — Rua Marechal Deodoro, 1833. Recém-inaugurada, a loja tem um acerco com mais de 100 títulos, incluindo os lançamentos recentes. Também vende cartuchos e acessórios.

VÍDEO 21 — Rua D. Pedro II, 1649. Além do acervo com mais de 380 títulos para todos os sistemas, a loja também vende cartuchos e acessórios e faz promoções nos finais de semana.

MARINGÁ (PR)

VÍDEO-IN-VERSO — Av. Cerro Azul, 169. Além de alugar seus 300 cartuchos, a locadora também vende acessórios.

UMUARAMA (PR)

SITTA'S VIDEO LOCADORA — Rua Arapongas, 3838. O acervo da locadora conta com os recentes lançamentos para Master System, Mega Drive, Super Charger, Phantom System e Dynavision. Também vende joysticks e cartuchos.

PORTO ALEGRE (RS)

SPECTRAVÍDEO — Rua Sebastião de Brito, 123. Possui um acervo de 600 cartuchos, entre nacionais e importados, para os principais sistemas.

FLORIANÓPOLIS (SC)

MASTER CLUBE — Rua Conselheiro Mafra, 48, 1.° andar, Centro; Rua Liberatto Bitencourt, 140, sobreloja 4, Estreito. Venda e aluguel de fitas e aparelhos. O acervo tem mais de 700 cartuchos para os principais sistemas. Também dão acessoria para montagem de novas locadoras por meio de franquia.

GAME CENTER — Rua Conselheiro Mafra, 40, 6.° andar, sala 601. Esta locadora oferece um acervo com 4 500 cartuchos entre nacionais e importados, dos principais sistemas. Também vende cartuchos e consoles.

LOGIC LINE — Rua Arnaldo Cândido Raulino, 27, sala 102, Estreito. Em seu acervo de 250 cartuchos, nacionais e importados, para Master System, Phantom System, Mega Drive e Atari, pode-se encontrar *Battletoads, Time Lord, Double Dragon 3* e outros.

BLUMENAU (SC)

GAME CENTER — Rua São Paulo, 223. A loja oferece um acervo de 330 cartuchos para os sistemas Nintendo e Sega, e também vende todos os tipos de acessórios e tem serviço de assistência técnica.

JOINVILLE (SC)

CLUBE DO VIDEOGAME — Rua Santos, 54. Tem acervo de 330 cartuchos para os sistemas Atari, Nintendo e Sega, mas o forte da loja são as promoções, como aniversariantes que ganham locação gratuita e concorrem ao sorteio de um cartucho.

PETROLINA (PE)

HOBBYGAMES & CIA. — Rua Dom Vital, 485, sala B. É a primeira locadora de games da região e oferece um acervo de 100 títulos para os principais sistemas. A loja também dispõe de consoles para testes de jogos, vende e aluga acessórios.

GOIÂNIA (GO)

PORTOSOFT ELETRÔNICA E INFORMÁTICA — Rua 98 n.° 63, Setor Sul. Além do serviço de assistência técnica para a linha de PC e MSX, periféricos e suprimentos, a loja passou a vender e locar cartuchos para Master System, Nintendo e Mega Drive.

CARANGOLA (MG)

VIDEO BAR HABIBI LOCADORA — Rua Thomaz Gonzaga, 217, Santa Emília. Aluguel de cartuchos para Master System, Atari e Odissey. O acervo inclui recentes lançamentos, como *Alex Kidd, Lost Stars* e *Psycho Fox*. A loja também compra fitas de Master System e Atari usadas.

Para incluir sua locadora ou assistência técnica nesta seção, basta enviar uma carta para Revista AÇÃO GAMES/HOT CIRCUIT, Caixa Postal 66254, São Paulo — SP. Os leitores agradecem.